5/99 CYBERMEDIA

S 45,- / sfr 5,90 / bfr 145,- / Lit 8300 / Pts 675,- fmk 27,- / hfl 7,50 / lfr 140,- / dkr 30,- / Lire 8400 DM 5,90

MAN!AC

NINTENDO 64 • PLAYSTATION

NEUE SERIE alles über RENNSPIELE SPIELE FÜHRER

Racing Simulation 2

86% Segas Dreamcast überholt die Playstation

Tokyo Game Show

NEU Live aus Japan: Omega Boost & Dino Crisis

GRAUSAME HOCHSPANNUNG

Syphon Filter

83% Knallharter Spionage-Thriller

Silent Hill

Beklemmender Zombie-Schocker

PLAYSTATION 2

EXPERTEN-ANALYSE Technik im Detail • Entwickler-Statements • Pro & Contra Sony-System

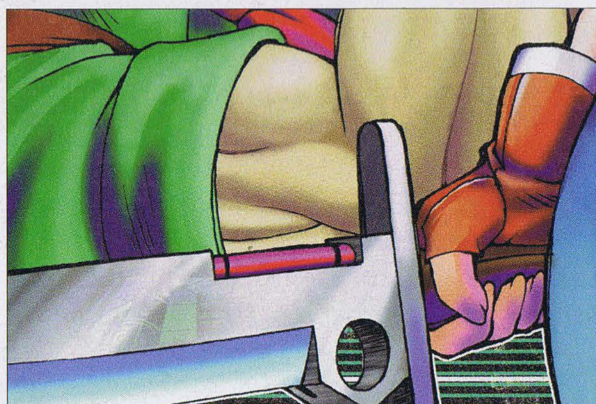




RUHIG BLUT!

Seit der Japan-Premiere von Segas Dreamcast haben Videospielfreaks endlich wieder Diskussionsstoff – Dutzende von Leserbriefen und insbesondere unser Online-Forum auf der MAN!AC-Homepage (www.logon.de/maniac) zeigen, daß Ihr Euch voller Inbrunst mit der Zukunft des Videospiels auseinandersetzt. Mit der Bekanntgabe erster Fakten zur Playstation 2 erreicht die Diskussion einen neuen Höhepunkt: Dabei weisen Dreamcast-Enthusiasten zurecht auf die Verfügbarkeit ihrer Lieblings-Hardware hin, Sony-Freunde dagegen preisen die sensationellen Features ihres potentiellen Lebensabschnittspartners.

Ab Seite 6 analysieren wir die Technik der Next-Generation-Playstation – soweit dies die Fakten erlauben. Noch sind zu wenige Details bekannt, um Dreamcast und Playstation 2 einem exkaten Leistungsvergleich zu unterziehen. Außerdem ist nicht ganz klar, welche Zielgruppe Sony mit der neuen Konsole im Visier hat. Wird sie als halbwegs preiswertes Spielsystem positioniert oder als kostspieliger Einstieg in eine multimediale Wunderwelt? Angesichts vieler offener Fragen sind auch beliebte Äußerungen wie "Meine Konsole ist besser als Deine!" wenig sinnvoll – wartet doch erstmal die endgültige Vorstellung der Playstation 2 ab. Fakt ist, daß der Dreamcast noch alle Chancen und Sony die Weltherrschaft noch nicht errungen hat. Last but not least wird Nintendo ein Wörtchen mitreden – deren Karten liegen verdeckt auf dem 128-Bit-Pokertisch. Dabei muß sich der Japan-Gigant endgültig entscheiden, ob er auch in Zukunft eher auf junges Publikum setzt (die Konsole als Spielzeug) oder den Weg zur trendgerechten Entertainment-Maschine à la Playstation einschlägt. Die schwierigste Entscheidung, die Nintendo jemals zu treffen hatte.



Hard Edge (Sunsoft, 1999)



Wie werdet Ihr entscheiden?

Kauft Ihr Euch demnächst einen Dreamcast, weil Ihr von Playstation- und N64-Spielen langsam genug habt (Ausnahmen bestätigen die Regel), oder wartet Ihr geduldig auf die Next-Generation-Playstation, weil die technischen Daten so unglaublich gut klingen?

- ☐ **Ich entscheide mich für den Dreamcast**
- ☐ **Ich warte auf die Playstation 2**
- ☐ **Ich werde mir wahrscheinlich beide Systeme zulegen**

Diesen Coupon klebt Ihr bitte auf eine Postkarte und schickt diese an:

**Cybermedia Verlag
Konsolen-Zukunft
Wallbergstr. 10
86415 Mering**

Unter allen Einsendern verlosen wir fünf Videospiele nach Wahl für Playstation oder Nintendo 64. Bitte gebt an, welches Spiel Ihr gerne hättet. Einsendeschluß ist der 15. Mai; der Rechtsweg ist ausgeschlossen.



22 *Maschinen aus Metall, Nerven aus Stahl: Hebt ab mit Infogrames' "Eagle One".*

6 *Das Namco-Girl flirtet mit der Playstation 2: Erste Fakten und Analysen zur kommenden Sony-Konsole.*

24 *Infogrames auf der Überholspur: Wir nehmen die Technik hinter "V-Rally 2" genauestens unter die Lupe.*

12 *Grusel, Grauen, Gänsehaut: Konamis "Silent Hill" ist nichts für verweichlichte Warmduscher!*

MAN!AC



NEWS

FEATURES

TIPS & TRICKS

RUBRIKEN

PRESENTS

PAL-TESTS


72 Asterix



78 Beetle Adventure Racing



76 Big Air



70 Bloody Roar 2



69 Chameleon Twist 2



68 Diver's Dream



66 Gex: Deep Cover Gecko




74 Guardian's Crusade



64 Hard Edge




54 Racing Simulation 2



62 Monkey Hero



60 Sports Car GT



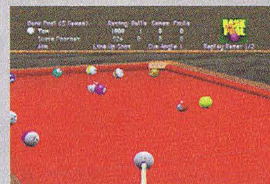
77 Twisted Edge Snowboarding



58 UEFA Champions League



57 Vigilante 8



66 Virtual Pool 64


IMPORT-TESTS


46 Aero Dancing



52 California Speed



51 Fisherman's Bait



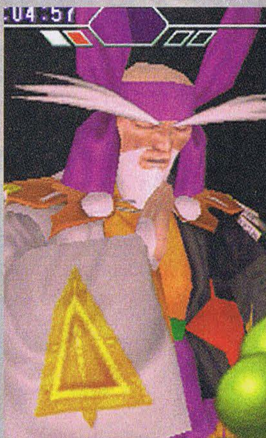
51 Last Blade



47 Monaco Grand Prix



44 Power Stone



46 Psychic Force 2012



46 Puyo Puyo 4



52 Snow Speeder



48 Syphon Filter


Next Generation Playstation

Am 2. März lüftete Sony in Tokio das Geheimnis um den Playstation-Nachfolger. Die technischen Daten wurden auf einer Pressekonferenz bekanntgegeben – der Countdown für die "Playstation 2" läuft!



Willkommen im nächsten Jahrtausend: Zumindest auf dem Papier ist der langerwartete Nachfolger der Playstation fertig und wurde Anfang März in Tokio der Weltöffentlichkeit präsentiert. Der Zeitpunkt wurde geschickt gewählt: Noch bevor Sega in einigen Monaten den Dreamcast nach Europa und in die USA bringt, sollen Spieler und Industrie auf die Überlegenheit der Sony-Konsole aufmerksam werden. Leistung pur kennzeichnet das neue Gerät, und durch eine Vielzahl spektakulärer Technik-Angaben ergibt sich das Bild einer Superkonsole. MAN!AC weist Euch in Konzept, Aufbau und Anwendungsmöglichkeiten des neuen Geräts ein. Außerdem präsentieren wir Euch die Meinungen der Industrie rund um das Phänomen "Playstation 2" – es muß bekanntlich nicht alles Gold sein, was verführerisch in der Sonne glänzt.



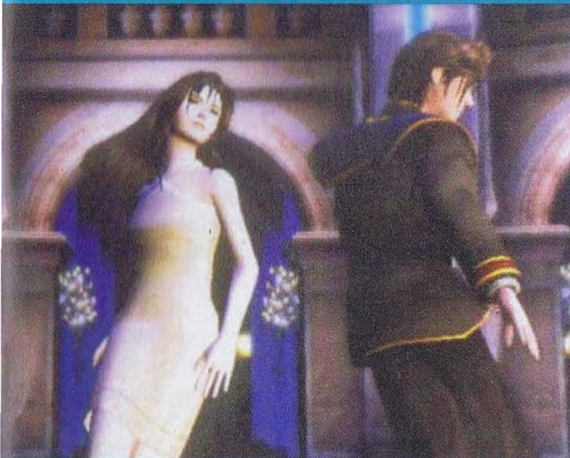
Sony-Maskottchen Crash auf der Echtzeit-Flucht vor einer Hundertschaft Pinguinen – in solchen Bilderserien zeigen wir Euch auf den folgenden Seiten ausgewählte Demos der Playstation 2

DVD & CO.

Im Gegensatz zu Sega, die mit dem Dreamcast auf eine Variante der bestehenden CD-ROM-Technik zurückgriff, entschied sich Sony bei der Playstation 2 für DVDs. Diese Silberscheiben entsprechen in der Größe herkömmlichen CDs, protzen aber mit überlegener Datenmenge von bis zu 17 Gigabyte und erheblich schnellerer Übertragungsrate von gut zehn MByte pro Sekunde. Diese Vorteile spürt Ihr schon nach wenigen Augenblicken. Selbst aufwendige Abenteuerspiele passen auf



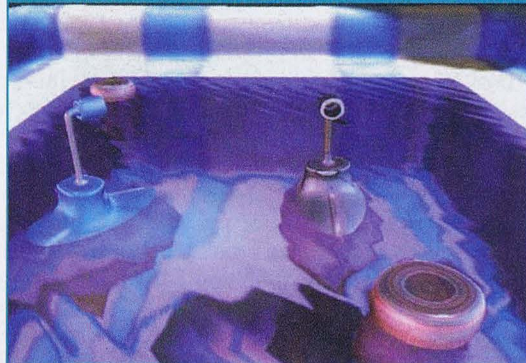
DEMO: FINAL FANTASY INTRO



Square demonstrierte die technische Fähigkeiten der "Next Generation Playstation" auf plakative Weise: Der famose Video-Vorspann von "Final Fantasy 8" wurde in Echtzeit animiert. Das Tanzpaar bewegt sich lebensecht, sogar die Bewegungen der Haare werden berechnet.

ation

DEMO: WASSERBECKEN



Das "Kitchen Sink"-Demo demonstriert Lichtbrechung unter Wasser: Schwimmende Objekte torkeln in Echtzeit auf der Oberfläche. Anschließend wird der Stöpsel gezogen, und das Wasser fließt in einem Strudel ab – animiert auf Basis mathematischer Formeln!

nur eine DVD und werden dazu noch erheblich schneller geladen. Auch wenn es noch einige Jahre dauert: Sowohl bei Spielfilmen als auch bei Datenträgern für PCs zeichnet sich ein Trend zur DVD ab. Neue Computersysteme werden bereits mit DVD-ROM-Laufwerken ausgerüstet, Filme sehen auf DVD durch höhere Bildauflösung deutlich besser aus als auf jeder Videokassette. Ob die Playstation 2 auch als "normaler" DVD-Player für Filme nutzbar ist, wurde bislang nicht bestätigt: Per Konsole nicht nur Spiele zocken, sondern auch Spielfilme anschauen – zumindest technisch ist dies kein Problem.

SOUND MATTERS

Der zusätzliche Speicherplatz einer DVD wird nicht nur für Grafikdaten genutzt, sondern auch für eine neue Sounddimension. Waren bisher analoge Surround-Informationen lediglich in den Stereo-Signalen "versteckt", so ermöglicht die DVD technisch erheblich aufwendigere Soundkulissen. Das Zauberwort heißt "digitaler Mehrkanalton" und überfordert jede CD. Kein Wunder: Statt zweier Tonspuren werden bei Systemen wie "Dolby Digital" oder "DTS" bis zu sechs Lautsprecher mit individuellen Daten versorgt. Um diese Informationen aufzubereiten, schließt Ihr Eure Playstation 2 an einen Verstärker mit eingebautem Mehrkanal-Decoder an. Schon arbeiten bis zu sechs Boxen mit jeweils eigenen Signalen: Hinter Euch knattern in Stereo Flugzeuge vorbei (siehe Skizze unten), vor Euch ertönt konzertreifer Orchestersound, und baßlastige Geschoßexplosionen bringen den Subwoofer zum Dröhnen. Was bisher nur ein Highend-Verfahren für Kinovergnügen in den eigenen vier Wänden war, wird mit dem Playstation-Nachfolger für Spiele Realität: Ihr seid akustisch mittendrin in der Action.







GRAFIK-INFERNO

Daß die Rechenleistung der Playstation 2 aktuelle PCs oder den Dreamcast übertrifft, stand schon im Vorfeld außer Frage. Sony untermauert diese anvisierte Dominanz mit beeindruckenden technischen Angaben (siehe folgende Seiten): Zig-millionenfach werden Polygone berechnet, Grafikchips zaubern die Pracht mit verblüffenden Spezialeffekten und sanften "Bezier"-Kurven auf den Bildschirm, und daneben sorgt die DVD für fotorealistische Hintergründe. Über die technischen Daten informieren wir Euch in den einzelnen Hardware-Rubriken. Doch Vorsicht: Es handelt sich bei diesen Werten um theoretische Angaben. Tatsache ist aber, daß die neue Sony-Konsole auch im harten Spiele-Alltag genügend Power hat, es mit jeder Konkurrenz aufzunehmen. Für Euch sind allerdings weniger abstrakte Benchmark-Werte als vielmehr Qualität und Anzahl der Spiele von Interesse. Deshalb erläutern wir Euch nicht nur, welche Chips der Grafik Beine machen, sondern lassen auch die Software-Entwickler zu Wort kommen. Was die Spiele-Industrie zu den Sony-Daten und dem angepeilten Zeitplan sagt, lest Ihr in den Interviews auf den folgenden Seiten. *cb/Interviews Jörg Tittel*

DIE "NEXT GENERATION PLAYSTATION"

Hauptprozessor	128-Bit "Emotion Engine"
Taktfrequenz	300 Megahertz
Cache-Speicher	Befehle: 16 KByte Daten: 8 KByte & 16 KByte
Hauptspeicher	32 Megabyte Rambus DRAM
Coprozessoren	1 Fließkomma- und 2 Vektor-Prozessoren
Grafikprozessor	"Graphics Synthesizer"
Sound	SPU2-CPU (48 ADPCM-Kanäle)
Sampling-Rate	44.1 KHz oder 48 KHz wählbar
I/O-Prozessor	Playstation-CPU 33.8 MHz oder 37.5 MHz wählbar
Laufwerk	CD-ROM- und DVD-ROM-kompatibel
Erscheinungstermin	Anfang 2000 (Japan), Herbst 2000 (USA)
Preis	Unbekannt

"Echt beeindruckend!"

Interview mit Lorne Lanning, Chef von Oddworld Inhabitants, USA



Wie beurteilen Sie die vorgestellte Hardware?

LORNE: Die Glücklichen unter uns, die vor Ort waren, haben ein klareres Bild der Hardwarepower bekommen. Unsere Erwartungen waren hoch, wurden aber noch weit übertroffen. Die bloße Vorstellung, daß eine so leistungsfähige Konsole schon im Jahr 2000 für unter 300 US-Dollar erhältlich sein wird, ist einfach unglaublich! Die Playstation 2 hat uns bereits jetzt überzeugt – nun können wir unsere „Next Generation"-Pläne verwirklichen. Das System hat die Hardwarepower, die wir für "Munch's Oddysee" in Anspruch nehmen. Der PC wird wohl in den nächsten Jahren aufholen und ist für uns ebenfalls eine Option.

Was halten Sie von der Abwärts-Kompatibilität der neuen Playstation?

LORNE: Die Entwickler werden bereits existierende Tools und Datenbanken problemlos in der Entwicklung von PSX2-Spielen einsetzen können. Dieses Feature wird sich jedoch besonders bei den Anwendern durchsetzen: Kompatibilität schafft Vertrauen.

Hat Oddworld Inhabitants bereits erste Entwicklungs-Kits bekommen?

LORNE: Wir versuchen alles, um unter den ersten Entwicklern zu sein, aber man hat uns garantiert, daß es in den USA noch keine Kits gibt. Das gesamte Oddworld-Team arbeitet bereits mit Hardware-Daten, die denen der Playstation 2 ähnlich sind. Die 128-Bit-Generation ist für uns enorm wichtig. Wir brauchen sie, um die Interaktivität zu schaffen, von der wir immer geträumt haben.

"DER SCHNELLSTE PROZESSOR DER

DIE CPU DES PLAYSTATION

" Hauptspeicher ist viel zu knapp"

Interview mit Jez San, Chef von Argonaut, England



Wie haben Sie auf die Playstation-2-Präsentation reagiert?

JEZ SAN: Unglaublich beeindruckende Technik, manche Demos waren sehr gut. Einige andere Thirdparty-Demos dagegen weniger, da diese mit grafischen Tricks protzten und so die echte CPU-Berechnung umgingen. Die Hardware ist jedenfalls überwältigend, wodurch wir dem „Optimismus" der frühen Demos verzeihen können.

Werden Spiele für die Original-Playstation auf der PSX2 besser aussehen?

JEZ SAN: Kommerziell würde es mehr Sinn machen, die alten Spiele ohne technische Erweiterung laufen zu lassen...um zu zeigen, wieviel besser die „NG Playstation" ist! Es wäre jedoch kein Problem, bei Bedarf bilineare Interpolation „einzuschalten", um die Texturen zu verfeinern oder die Auflösung hochzuschrauben. Man könnte diese Optionen für echte Emulation ausschalten.

Wie entwicklerfreundlich ist die neue Playstation?

JEZ SAN: Diese Frage kann ich noch nicht beantworten – wie jeder, der nicht unmittelbar für Sony arbeitet. Ich finde jedenfalls, daß die CPU- und Polygon-Power immens, der Hauptspeicher jedoch viel zu knapp ist. Dies wird Entwicklern einige Probleme bereiten. Stell Dir vor: 66 Millionen Polygone pro Sekunde! Das sind über eine Million Polygone pro Bild. Wo willst Du sie alle unterbringen? Sie müssen irgendwie in den Speicher passen oder ein besonderes Kompressionsverfahren benützen. 32 MByte sind als Hauptspeicher nicht sehr viel, wenn man mit so viel Hardwarepower umgehen muß. Außerdem kommt dazu, daß man mit der neuen Maschine auch neue künstlerische und kreative Hürden wird überwinden muß.

DEMO: GT REPLAY



Große Wirkung mit schnellen Autos: "Gran Turismo"-Entwickler Polyphony Digital ließ in einer Demo seine Nobelkutschen durch fotorealistische Skylines rasen. Dank höherer Auflösung sowie einer Vielzahl von Reflektionen und Spiegelungen glaubt Ihr an eine TV-Übertragung...

Der Schrittmacher von Sonys "Next Generation Playstation" wurde in Zusammenarbeit mit Toshiba in Japan entwickelt und hört auf den Codenamen "EE" – mit der Bezeichnung "Emotion Engine" soll vermittelt werden, wie das kühne Rechenwerk die Spielegeneration von morgen verändert.

In der Tat: Die technischen Daten beeindrucken sowohl den Laien als auch Konsolenfreaks. Zum ersten Mal arbeitet ein Prozessor konsequent mit der Datenbreite von 128 Bit. Im Vergleich dazu müssen die CPUs von Playstation, Nintendo 64 und Dreamcast den Datenfluß durch engere 32- bzw. 64-Bit-Leitungen lotsen. Die Architektur der "EE" kennt keine solchen Engstellen: Sämtliche Register und der integrierte Cache-Speicher werden auf dem superbreiten 128-Bit-Datenhighway mit Informationen gefüttert und sollen zusammen mit Rambus-DRAM-Speicherbausteinen zu nie gekannter Geschwindigkeit verhelfen. Sony spricht stolz von theoretischen Übertragungsgeschwindigkeiten bis zu 3,2 Gigabyte pro Sekunde – innerhalb des Chips laufen die Datenströme blitzschnell.

Als wegweisend gilt vor allem der auf dem Chip integrierte MPEG2-Decoder. Daten, die nach dieser bei DVDs genutzten Norm komprimiert wurden, kann der "EE" in Echtzeit decodieren und zum Videochip weiterreichen, Kompressionsartefakte und Ruckel-Videos sind nicht zu erwarten. Auch der Sound wird nicht vernachlässigt: Das System ist in der Lage, nebenbei Mehrkanaldaten der Normen "Dolby Digital" oder "DTS" zu



AKTENZEICHEN PS2 – FÜNF

Die technischen Daten der "Playstation 2" sind bekannt, die Planungen liegen auf dem Tisch. Trotzdem bleiben wichtige Fragen offen, die entscheidend für den Erfolg des Systems sind.

PREIS

Experten für Halbleiter-Fertigung sehen gravierende Probleme, den hochintegrierten "EE"-Chip zu einem niedrigen Preis zu produzieren. Denkbar wäre, die Hardware auch in teurerer PC- und Unterhaltungselektronik zu nutzen, um dadurch die anfänglich hohen Produktionskosten durch Massenfertigung zu senken. Es deutet sich an, daß die "Playstation 2" zumindest anfangs teurer ist als Segas Dreamcast. Dieser wanderte zum Verkaufsstart Ende '98 in Japan für umgerechnet 450 Mark über die Ladentische. Noch gibt es von Sony keine Angaben über den Preis der "Playstation 2", allerdings wird soviel State-of-the-Art im Jahr 2000 kaum unter 600 bis 800 Mark zu haben sein – dem angepeilten Massenmarkt ist dieser Preis jedoch erfahrungsgemäß zu hoch, wie das Beispiel des Sega Saturn zeigte.

TERMIN

Der Start des Playstation-Nachfolgers soll in Japan vor dem März 2000 erfolgen und somit noch in das aktuelle Geschäftsjahr von Sony Computer Entertainment fallen. Sony als weltumspannender Elektronik-Konzern verfügt über mehrere potentielle Produktionsstätten für die Chips der Playstation 2. Doch ist es möglich, sämtliche Bestandteile der "Emotion Engine", also der Kombination von Hauptprozessor und Grafik-Chip, in den bisher bestehenden Werken zu produzieren? Selbst Co-Entwickler Ken Kutaragi hat Bedenken: "Ich bin sehr besorgt über den Stand der Direct-Rambus-Entwicklung. Viele Firmen entwickeln immer noch ihre ersten Produkte dieser Art, und die 133Mhz SDRAMS und DDR DRAMS sind nicht stabil. Die Verfügbarkeit von 0.18 Mikrometer-Silicon ist ebenfalls eine große Unbekannte. Es wird bis Ende des Jahres keine größeren 0.18er Fertigungskapazitäten geben." Sony hat deshalb bereits angekündigt, eigene Fabriken binnen weniger Monate aus dem Boden zu stampfen – doch selbst wenn das gelingt, drohen weitere Verzögerungen: Erst im Frühsommer werden die ersten funktionsfähigen Development-Kits an die Entwickler geliefert. Sony jedoch wird den Start der Konsole auch vom Software-Angebot abhängig machen...



KOPIERSCHUTZ

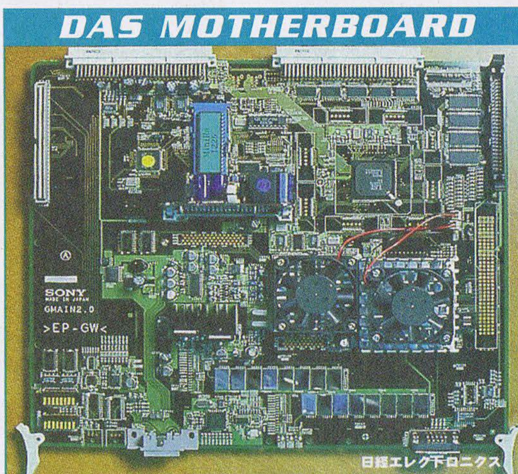
Wie sicher ist die DVD als Datenträger für Spiele? Sony sieht sich bei der Playstation besonders in Europa mit Software-Piraterie in großem Stil konfrontiert, die in jüngster Zeit die Software-Umsätze schmälerte. Auch der Kopierschutz der GD-ROM-Discs des Sega Dreamcast wurde von technisch versierten Piraten bereits geknackt. Selbst wenn es momentan noch kein akutes Kopier-Problem mit DVD-Scheiben gibt: Sony

128-BIT-WELT"
NACHFOLGERS

verarbeiten und damit einen Sechskanal-Verstärker zu versorgen. Natürlich bleibt noch Power für die Berechnung von Spielobjekten – die dadurch mögliche Verknüpfung von fotorealistischen Hintergründen und Interaktivität läßt Sony ins Schwärmen geraten: "Die Kombination dieser beiden Elemente ermöglicht einen neuen Ansatz für digitale Unterhaltung sowie Echtzeit-Grafik- und Audio-Berechnung."
Die Gesamt-Rechenleistung des Chips liegt bei stolzen 6,2 Milliarden Fließkomma-Operationen (Giga-Flops) pro Sekunde – damit läßt man die 1,4 GFlops des Dreamcast weit hinter sich und kann im Idealfall 66 Millionen Polygone pro Sekunde errechnen. Zu sehen bekommt Ihr diese theoretische Menge nicht: Zeitaufwendige Lichteffekte und geometrische Verarbeitung knabbern an der Leistung, es bleiben Werte von etwa 16 Millionen Polygonen pro Sekunde übrig. Wieviel davon auf dem Bildschirm ausgegeben werden können, hängt vom Rest der Chip-Mannschaft und der internen Architektur der Konsole ab – in jedem Fall stößt Sony ein neues Tor in der Spiele-Zeitrechnung auf.



DAS MOTHERBOARD



So sieht die Hauptplatine der "Playstation 2" im Moment aus: Oben erkennt Ihr zwei Joypad-Anschlüsse, unter den Lüftern sitzen CPU und Grafik-Prozessor.

DIE OFFIZIELLEN SPEZIFIKATIONEN DES "EMOTION ENGINE"-PROZESSORS

CPU	128 Bit RISC (MIPS IV Subset)
Taktfrequenz	300 MHz
Integer-Einheit	64 Bit (Zweiwege-Superscalar)
Befehls-Cache	16 KByte
Daten-Cache	8 KByte
Hauptspeicher	32 MByte (Direct Rambus-DRAM)
Übertragungsrate Intern	3.2 Giga-Flops/Sekunde
DMA	10 Kanäle
primärer Co-Prozessor	FPU (FMAC, FDIV)
Weitere Co-Prozessoren	VU0-Unit, VU1-Unit jeweils mit Micro-Memory
Fließkomma-Operationen	6.2 Giga-Flops/Sekunde
POLYGON-LEISTUNG INTERN	
Perspektiv-Transformation	66 Millionen Polygone/Sekunde
+Lichteffekte	38 Millionen Polygone/Sekunde
+Nebel	36 Millionen Polygone/Sekunde
+Bezier-Kurvenbearbeitung	16 Millionen Polygone/Sekunde
BILDBEARBEITUNG	
Bildbearbeitungs-Einheit	MPEG2 Macroblock Layer Decoder
Bildbearbeitungs-Leistung	150 Millionen Pixel/Sekunde
ALLGEMEINE DATEN	
Prozessortechnologie	0.18 Micrometer
Spannung	1.8 V
Stromverbrauch	15 Watt
Metallschichten	4
Anzahl von Transistoren	10.5 Millionen
Chip-Fläche ("Die Size")	240 mm2
Chip-Form	540pin PBGA

OFFENE FRAGEN ZUR PLAYSTATION 2

muß ein umfassendes Konzept vorlegen, wie die Gefahr von Raubkopien auf der Playstation 2 verhindert werden kann.
Insbesondere wenn man die hohen Entwicklungskosten für diese Plattform berücksichtigt, könnte dieser Punkt entscheidend für den Erfolg werden. Nur wenn Raubkopien nachhaltig verhindert werden, finden sich genügend Entwickler um diese Konsole. Bisher jedoch wurde von Sony kein spezielles DVD-Format angekündigt, das für Sicherheit sorgen könnte – hier besteht noch Handlungsbedarf...



MULTIMEDIA

Die Idee ist so alt wie das CD-ROM-Laufwerk – und trotzdem erwies sich noch jede als "Multimedia-Zentrale" angepriesene Spielkonsole als Flop. Sei es, daß die Kunden vom Wust der möglichen Anwendungsgebiete verwirrt waren, oder sie einfach nur spielen wollten und ihnen Photo-CDs, Textverarbeitung und Filme egal waren – Coleco Adam, 3DO, Mega-CD und CD-I brachten den Herstellern massive Verluste und die Erkenntnis, daß nicht alles, was technisch vielleicht Sinn macht, auch gekauft wird. Sony schreckt dies nicht: Der weltweite Konzern agiert im Markt für Unterhaltungselektronik ebenso wie bei Computern und Videospielen. Jetzt plant man die Verknüpfung dieser Segmente, die Playstation 2 soll über genormte Schnittstellen verschiedene Geräte koppeln. Ohne revolutionäre Anwendungen für diese Idee ist alle Mühe vergebens – ist die Zeit reif für den digitalen Haushalt, oder bereitet man lediglich einen weiteren Multimedia-Flop vor?



MEGAKONZERNE

Wird die Spieleentwicklung zu teuer? Erste Entwickler haben bereits angekündigt, daß es zeit- und kostenintensiv ist, auf dem Playstation-Nachfolger konkurrenzfähige Spiele zu entwickeln. Dieses Problem kennt der Dreamcast nicht: Der Entwicklungsaufwand für eine Umsetzung ist gering, da auf vorhandenes Knowhow aus dem PC-Bereich zurückgegriffen werden kann. Doch die überlegenen Hardware-Daten der Playstation 2 machen eine Neuentwicklung unumgänglich – es ist abzusehen, daß weder Sony noch die Spieler mit Konvertierungen vom PC zufrieden wären. Infogrames-Chef Bruno Bonnell kündigte deshalb eine Strategie an, die viele Nachahmer finden dürfte: PC-Spiele werden auf Dreamcast konvertiert, während für die Sony-Konsole Neuentwicklungen erfolgen. Das Plus an Leistung verlangt nach höheren Investitionen sowie noch mehr Programmiere, Grafiker und Animations-Spezialisten.
Doch welche Spieleanbieter können bei diesem Kostenwettlauf mithalten? Sollte Sony es nicht schaffen, auch kleinen Entwicklern effiziente und erschwingliche Tools zur Verfügung zu stellen, könnte es auf dem Konsolenmarkt zur Konzentration auf wenige Megakonzerne wie Namco, Konami und Electronic Arts führen – kleinere Anbieter würden aus Kostengründen vor der Tür bleiben.

"Entwickler-systeme sind teuer!"

Interview mit David Perry, Shiny Entertainment



? Was sind Deine Reaktionen auf die PSX2-Vorführung?
DAVID: Sie hat mich völlig umgehauen! Sony ist nicht nur den nächsten Schritt gegangen, sondern hat den Zug zur nächsten Haltestation genommen. Das Ding sollte Playstation 5 heißen!
? Wann werdet Ihr die ersten Entwicklersysteme erhalten?
DAVID: Die ersten Dev-Kits dürften bereits Ende April verfügbar sein. Shiny wird sie sich wahrscheinlich einige Monate später besorgen. Da die Konsole erst im Jahr 2000 in Amerika erscheint, haben wir noch Zeit, auf Verbesserungen und Updates der Entwickler-Hardware zu warten.
? Ist es nicht sehr teuer, für die Playstation 2 zu entwickeln?
DAVID: Du hast recht, Dev-Kits sind sehr teuer. Ich glaube nicht, daß Sony es mir erlaubt, den Preis bekanntzugeben. Kleinere Firmen werden für ein oder zwei Jahre erst einmal „draußen" bleiben müssen, bis die Preise sinken. Außerdem sind Entwickler noch nicht in der Lage, diese Hardware voll auszunützen. Videospieleentwickler sind sehr gut darin, PC-Programme abzuspecken, damit sie auch auf Konsolen laufen, aber mit so vielen Pferdestärken haben sie noch nie zu tun gehabt!
? Kann Sega trotz der PSX2 erfolgreich sein?
HAND: Technisch wurde Sega geschlagen. Aber wenn man sich die Kosten der Dev-Kits anschaut, denke ich, daß sich viele kleine und mittelgroße Developer für Sega entscheiden. Arcade-Umsetzungen werden jedoch nicht ausreichen; vor allem, da es dem Arcade-Markt zur Zeit ziemlich schlecht geht. Sega braucht ausgezeichnete Thirdparty-Unterstützung mehr denn je...



"Sega hat genug Zeit!"

Interview mit Toby Gard und Paul Douglas, Confounding Factor ("Galleon", siehe MAN!AC 9/98)



Was sind Eure ersten Gedanken zur "PSX2"?

PAUL: Was mich interessiert, ist die eigentliche Rechen-Power und nicht die 43 Zillionen Polygone oder wie auch immer, die die Hardware berechnen kann. Diese Leistung erlaubt uns, mehr Leben in die Charaktere und Umgebungen zu stecken, ohne uns um technische Limits sorgen zu müssen. Leider werden sich die meisten Entwickler nur auf schönere Grafik bereits vorhandener Spielkonzepte und Serien konzentrieren, anstatt neue Gameplay-Ideen zu entwickeln. *(Anmerkung: Paul hat „Tomb Raider" designed)*

Wie steht's mit dem Dreamcast? Ist Segas neue Konsole der „neue Saturn"?

TONY: Man kann den Dreamcast nicht mit dem Saturn vergleichen, da er eine sehr gut konzipierte Konsole ist. Wir müssen außerdem abwarten, inwiefern Sonys Ankündigungen wirklich der Realität entsprechen.

PAUL: Sega wird ca. ein Jahr Vorsprung haben, bevor die PSX2 erscheint – also haben sie genug Zeit, ihre Marktposition auszubauen. In dieser Zeit wird Sega jedoch das Beste liefern müssen, sonst könnte es deren Ende bedeuten. Dasselbe gilt natürlich für Nintendo...

Also lohnt es sich, für Dreamcast zu entwickeln?

PAUL: Wahrscheinlich. Momentan verbringen wir weniger als 10 Prozent unserer Zeit mit Dreamcast-spezifischen Arbeiten. Solange „Galleon" auf dem Dreamcast läuft, machen wir weiter. Außerdem soll das Spiel vor dem Europa/US-Start der PSX2 erscheinen, also wird das Dreamcast-„Galleon" vorerst die einzige Konsolenversion sein.

ZEICHENKÜNSTLER

DER GS-GRAFIK-PROZESSOR

DEMO: TEKKEN

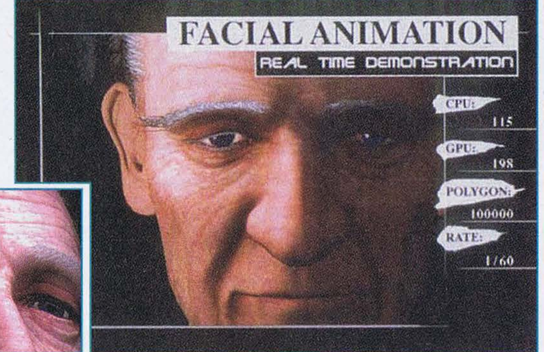


Namco zeigt, wie ein "Next Generation-Tekken" aussehen könnte: Die zwei Helden Paul Phoenix und Jin Kazama liefern sich eine filmreife Schlägerei in einer Bar, während etwa 20 johlende Zuschauer als animierter Hintergrund dienen. Diese Demo war bereits spielbar...

Das schnellste Rechenzentrum der Welt kann keine aufregenden Spielgrafiken zeigen, wenn nicht ein Videochip die Daten aufbereitet und auf dem Bildschirm ausgibt. Deshalb ist die Zeichengeschwindigkeit von Polygonen der wesentliche Faktor, um der Optik auf die Sprünge zu helfen. Keine faulen Kompromisse: Es muß schon der "schnellste Grafik Rendering Prozessor der Welt" sein, um dem Playstation-Nachfolger die besten Grafikfähigkeiten mit auf den Weg zu geben.

Der "Graphics Synthesizer" ist auf der Platine neben dem Hauptprozessor plaziert und wird dabei von einem integrierten DRAM-Speicher effizient mit den nötigen Arbeitsdaten versorgt. Während Videochips gängiger PC-Karten mit externem Video-RAM arbeiten, und der Informationsfluß dabei durch einen zusätzlichen Chip gesteuert werden muß, ermöglicht die Speicher-Integration auf dem Sony-Synthesizer eine Bandbreite von satten 48 Gigabyte pro Sekunde. Solch' ein Datendurchsatz erlaubt bei einer Taktung von 150 Megahertz spektakuläre theoretische Zeichengeschwindigkeiten. Maximal werden 75 Millionen Polygone pro Sekunde auf dem Bildschirm gezeichnet, doch diese Zahl hat kaum praktische Bedeutung: Moderne Spiele kommen ohne zusätzliche Grafikberechnungen wie Z-Buffering, Texturen oder Alpha-Blending (Transparenzen) nicht aus, und so schrumpft die Zahl auf 25 Millionen Polygone pro Sekunde: Ein Wert, der zur Zeit von keiner Konsolen- oder PC-Technologie erreicht wird. "Diese Technik wird zu einer neuen Form digitaler Unterhaltung führen", so Sony. Ob der Chip allerdings "Movie Quality 3D-Graphics in Realtime", also filmähnliche Qualität, liefern kann, werden erst die Spiele zeigen.

DEMO: GESICHTSZÜGE





Der Härtetest für jeden Modell-Designer: Bei dieser Squaresoft-Demo wird das Gesicht eines alten Mannes in verschiedenen Gemütszuständen animiert. Jede Pore ist zu erkennen, jede Augenbraue wird unabhängig berechnet.

DIE OFFIZIELLEN LEISTUNGSDATEN DES "GRAFIK SYNTHESIZERS"

Prozessor-Typ	Parallel Rendering Processor mit integriertem DRAM
Taktfrequenz	150 MHz
Anzahl der Pixel-Engines	16 (Parallel)
Integriertes DRAM	4 MB Multi-port DRAM (150MHz)
Max. interne Datenübertragung	48 Gigabyte pro Sekunde
Darstellbare Farbtiefe	32 Bit (RGBA: 8 Bit)
Z-Buffering	32 Bit
Render-Funktionen	Texture Mapping, Bump Mapping Fogging, Alpha Blending Bi- und Tri-Linear Filtering Mip-Mapping, Anti-Aliasing Multi-pass Rendering (Parallele Bearbeitung möglich)
RENDER-LEISTUNGSFÄHIGKEIT	
Pixel-Füllrate	(Z-Buffer und Transparenzen) 2.4 Giga-Pixel pro Sekunde
	(Z-Buffer, Transparenzen und Texturen) 1.2 Giga-Pixel pro Sekunde
INTERNE LEISTUNGSANGABEN	
Partikel-Zeichengeschwindigkeit	150 Millionen pro Sekunde
Polygon-Zeichengeschwindigkeit	75 Millionen/Sekunde ("kleine" Polygone)
	50 Millionen/Sekunde (48 Pixel Viereck mit Z und A)
	30 Millionen/Sekunde (50 Pixel Dreieck mit Z und A)
	25 Millionen/Sekunde (48 Pixel Viereck mit Z, A und T)
Sprite-Zeichengeschwindigkeit	18.75 Millionen/Sekunde (8 x 8 Pixel)
ALLGEMEINE ANGABEN	
Ausgabeformat	NTSC/PAL/Digital TV (DTV)
	VESA (maximal 1280 x 1024 Pixel)
Prozessortechnologie	0.25 Micrometer (4-Schicht-Metall)
Anzahl an Transistoren	43 Million
Chip-Oberfläche ("Die Size")	279mm2
Chip-Typ	384 pin BGA

Anmerkungen: **Z** - Z-Buffer aktiv • **A** - Alpha-Blending (Transparenzen) aktiv • **T** - Trilineares Mip-Mapping aktiv

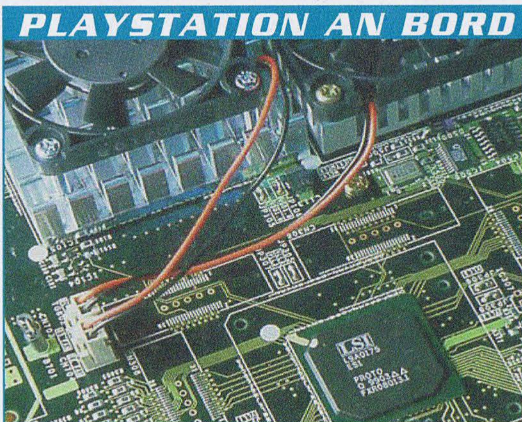


POWER PER 32-BIT

PLAYSTATION2 KOMPATIBEL ZUM VORGÄNGER

Ob Super Nintendo, Mega Drive oder Dreamcast: Die Frage nach der Kompatibilität taucht zu jedem Konsolenstart auf. Wird die neue Super-Hardware mit zig-facher Leistungsfähigkeit auch die "alten" Spiele der Vorgänger-Hardware abspielen? Es gibt offensichtlich ein Bedürfnis für eine solche "Abwärtskompatibilität" – und Sony geht darauf ein. Besonders viel Aufwand ist dafür allerdings gar nicht nötig; komplexe Emulationen laufen auf der neuen 128-Bit-Konsole nämlich nicht ab. Sony nutzt kurzerhand den "alten" Hauptprozessor der Playstation – mit einigen Verbesserungen, was Cache-Speicher und Datenübertragung betrifft. Natürlich kann dieser Chip im nächsten Jahrtausend nicht mit komplexen Hauptaufgaben im Grafik- oder Soundbereich betraut werden, doch als Input/Output-Baustein leistet er trotz seines Alters noch gute Dienste.

PLAYSTATION AN BORD



Unter den mächtigen Lüftern für die beiden Hauptprozessoren findet sich die modifizierte Playstation-CPU – hier noch als Prototyp.

Zum einen ist so auf bequeme Weise die Playstation-Kompatibilität geregelt (Playstation-CDs werden also per I/O-Chip verarbeitet), zum zweiten ermöglicht der Prozessor eine rasend schnelle Verbindung zu allen elektronischen Geräten außerhalb des Playstation-2-Gehäuses. Über die standardisierte "IEEE 1394"-Schnittstelle ("Firewire") tauscht das Gerät nämlich dann Daten mit Videokameras und -recordern, Settop-Boxen, Digitalkameras oder Druckern aus – mit einer Datenübertragungsrate von bis zu 50 Megabyte pro Sekunde! Die naheliegendste Aufgabe erfordert dagegen vergleichsweise wenig Signalverarbeitung: Der I/O-Prozessor verarbeitet auch Signale, die per Pad, Maus oder Tastatur eintreffen. Zusätzlich verfügt er über eine PCMCIA-Schnittstelle für Modems oder Festplatten und ist kompatibel zu Peripherie nach der USB-Norm – ein kommunikatives Kraftpaket!

KAMPF DER GIGANTEN

Sonys Fahrplan ins nächste Jahrtausend steht mit der Zeitplanung für die Playstation 2 fest – doch wie reagieren die anderen Hersteller? Wir blicken auf die beiden Hauptgegner von Sony und untersuchen das Timing für die nächste Konsolenschlacht.

NINTENDO Der Mario-Konzern befindet sich in einer schwierigen Lage: Das Nintendo 64 erschien Ende 1995 erst ein Jahr nach der Playstation, konnte die theoretische technische Überlegenheit der Hardware aber nur selten in spektakulärere Spiele umsetzen. Lediglich in den USA bietet das N64 der Playstation Paroli und liefert sich ein Kopf-an Kopf-Rennen.
Jetzt steht man unter Zugzwang, will man in zwei Jahren nicht mit der ältesten Konsole gegen Sony und Sega dastehen. Nintendos USA-Chef Howard Lincoln hat das Problem erkannt. Kurz nach der Bekanntgabe der Sony-Daten ließ er verlautbaren, daß am N64-Nachfolger bereits gearbeitet werde. Die neue Hardware basiere jedoch definitiv nicht auf Modultechnik. Details über Prozessoren und Leistung werden erst gegen Ende '99 bekanntgegeben.

SEGA Der Zeitpunkt ist optimal: Trotz der Branchen-Euphorie über die Playstation 2 kann Sega in den nächsten zwölf Monaten in aller Ruhe an der Einführung des Dreamcast in Europa und den USA arbeiten. In Deutschland hat Sega einen satten Vorsprung – schon im September dieses Jahres wird das Gerät mit gut einem Dutzend Spielen erscheinen, und vor Ende nächsten Jahres läßt sich hierzulande keine PAL-Playstation2 blicken.
Der Leistungunterschied zwischen den beiden Konsolen-Giganten interessiert dabei kaum: Die Spiele sind entscheidend. Wenn Sega genügend Top-Titel für alle Genres anbietet, führt für Highend-Videospieler kein Weg am Dreamcast vorbei. Die imposante Grafik der meisten Dreamcast-Titel wird es selbst eingefleischten Playstation-Fans schwermachen, noch so lange auf die Sony-Konsole zu warten...

KONSOLEN-TIMING

Wie sehen die Konsolen-Zyklen der drei großen Hardware-Hersteller aus? In unserer Grafik seht Ihr die wichtigsten Hardware-Veröffentlichungen der letzten zehn Jahre in Japan.



"Ein absoluter Geniestreich!"

Interview mit Douglas Tennapel, Neverhood, USA ("Skull Monkeys")



Wie haben Sie auf die Präsentation reagiert?
DOUGLAS: Ich war eingeladen, habe es aber leider nicht nach Tokio geschafft. Es war in der Tat eine wichtige Nachricht, aber keine, von der wir unmittelbar betroffen sind. Diese Industrie kümmert sich vor allem um den langfristigen Aspekt – und Sony mit dieser Mitteilung ebenfalls.

Was sagen Sie zur Abwärts-Kompatibilität der PSX2? Werden alte Spiele damit technisch besser präsentiert?
DOUGLAS: Ein absoluter Geniestreich! Dies wird das Vertrauen des Verbrauchers enorm steigern. Ich glaube jedoch nicht, daß alte Playstation-Spiele auf der neuen Harware besser aussehen und flüssiger laufen.

Wie einfach bzw. schwer wird es sein, für die PSX2 zu entwickeln? Gerüchte in Japan sprechen dafür, daß nur wenige Developer genug Erfahrung, Leute und Geld dafür haben werden?
HAND: Diese Industrie hat stets bewiesen, daß Programmierer immer einen Ausweg finden, selbst wenn die Hardware schwierig ist. Wenn die neue Konsole Playstation-ähnlich ist, ist sie schon gut genug. Die Entwicklerkits werden aber sicherlich sehr teuer.

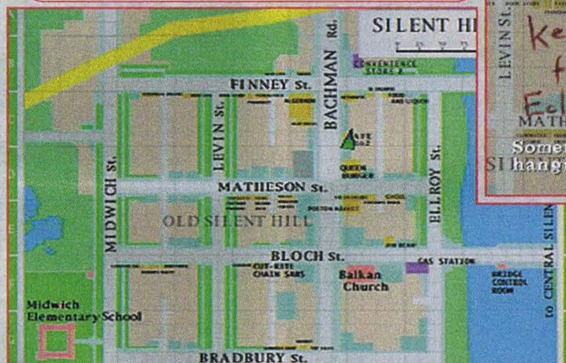
Wie sieht's mit dem Dreamcast aus?
HAND: Da können nur die Spiele helfen. "Godzilla" hat dem System nur geschadet. Wenn Sega tolle Spiele macht, werden sie auch Erfolg haben. Für DC entwickeln macht also immer noch Sinn!

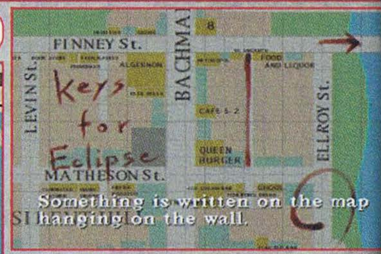
Ihr entwickelt zur Zeit das Spiel „Boombots" für die Playstation. Auch für PSX2?
HAND: Wir sind uns das noch nicht sicher, ob wir uns das leisten können. Wenn die Dev-Kits zu teuer sind, werden wir halt für den PC entwickeln.



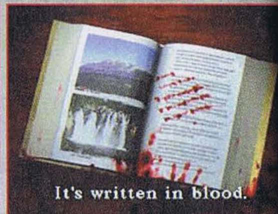


Mysteriös: Im dichten Nebel Silent Hills entdeckt Ihr ein verlassenes Polizeifahrzeug.





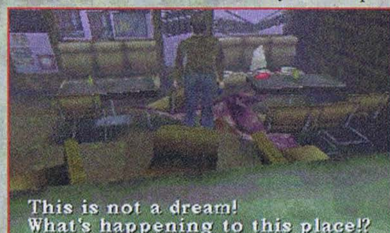
Hilfreich: Ein flexibler Stadtplan weist Euch den Weg, Hinweise werden automatisch vermerkt (rechts oben).



Nebel des

Ihr habt Angst im Dunkeln? Seid nicht gern allein? Fürchtet Euch vor Kakerlaken und geht auch Zombies lieber aus dem Weg? Dann haltet Euch fern – von "Silent Hill"...

Mit "Metal Gear Solid" veröffentlichte Konami eine nahezu perfekte Synthese aus Spiel und Film und machte Euch zur Hauptfigur eines spannungsgeladenen Spionage-Thrillers. Fans blutiger Horror- und Suspense-Streifen à la John Carpenter lockt der japanische Traditionshersteller nun mit einem bleihaltigen 3D-Abenteuer, das neben unterschwelliger Gänsehaut-Atmosphäre auch auf knallharte Schockeffekte setzt.



Eine menschenleere Stadt und grauenhafte Bestien: Zu Beginn wißt Ihr nicht, wie Euch geschieht.

Eigentlich wolltet Ihr mit Eurer Tochter Cheryl ein paar gemütliche Ferientage verbringen. Gerade seht Ihr bei hereinbrechender Dunkelheit ein "Willkommen in Silent Hill"-Schild an Euch vorüberziehen, da taucht plötzlich eine schemenhaft zu erkennende Person auf der Straße auf. Ihr reißt das Steuer herum, doch...



Notbremse: Ohne das nützliche Radiogerät dürft Ihr das Cafe nicht verlassen.

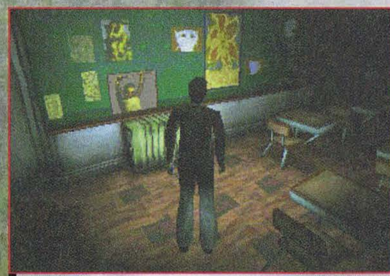
Ihr erwacht in Eurem Auto, zum Glück ist wenig passiert. Da durchströmt Euch ein furchtbarer Gedanke, der Kopf schnellt zur Seite – Ihr seid allein. "Cheryl, wo ist Cheryl?" hört Ihr Euch geistesabwesend rufen. Ihr springt aus dem Wagen und rennt los, hinein in eine dichte Nebelsuppe, auf der Suche nach Eurer geliebten Tochter...

Im Gegensatz zu Capcoms Render-Horror "Resident Evil" und seinem indizierten Nachfolger bewegt Ihr Euch dank Polygon-Technik völlig frei durch's gottverlassene Silent Hill. Auf filmreife Kameraeinstellungen müßt Ihr trotzdem nicht verzichten: Geschickt schwenkt das virtuelle Objektiv um Euch herum oder zeigt Euch aus erhöhter Perspektive. So nimmt auch "Silent Hill" Einfluß darauf, in welchem Augenblick Ihr eine hörbare Bedrohung zu Gesicht bekommt – der Spannungsbogen wird perfekt aufgebaut!



Unrealistisch, aber sinnvoll: Eure Jackentaschen bieten Platz in Hülle und Fülle.

Nervte in "Resident Evil" noch der begrenzte Stauraum Eures Alter Egos, sammelt Ihr in "Silent Hill" Gegenstände in unbegrenzter Menge. So laßt Ihr trotz einer Pistole im Gepäck auch Messer, Stahlrohr und Hammer nicht liegen – schließlich ist Eure Munition begrenzt. Später stoßt Ihr auf schwerere Kaliber: Während Ihr mit dem Jagdgewehr selbst auf größere Distanz trefft, richtet Ihr mit Schrotkugeln aus der Pumpgun eine böse Schweinerei an. Dazu kommen fünf Waffen, die Euch nur im "Next Fear Mode" in die Hände fallen (siehe Kasten "Langzeitschrecken").



Erschreckend: Aus aufgeräumten Klassenräumen...

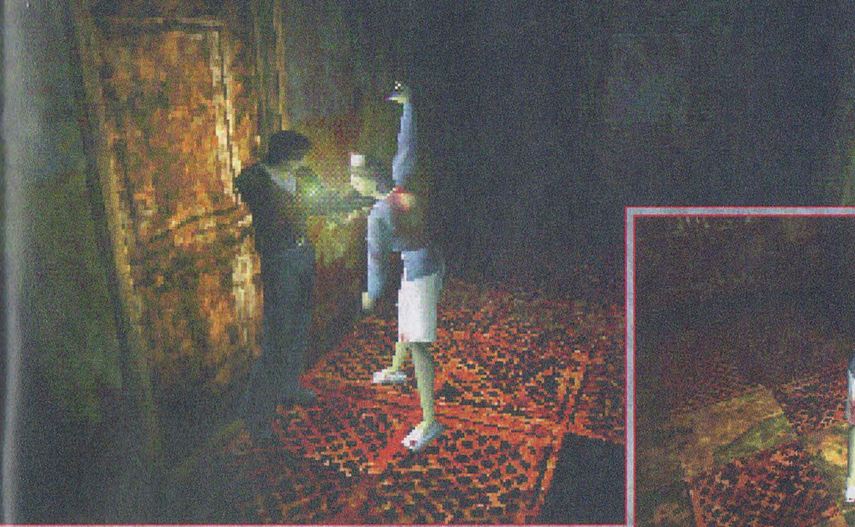
PARALLEL-UNIVERSUM?

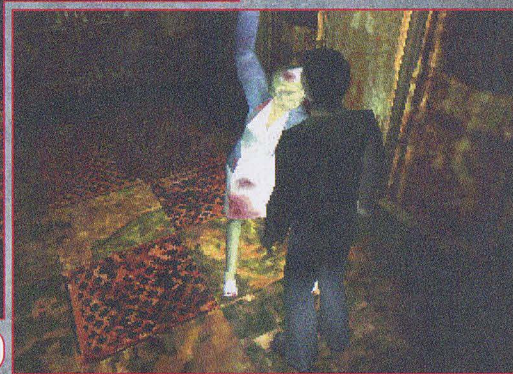
Was geht vor in Silent Hill?

Als Ihr auf der Suche nach Eurer Tochter in die Midwich-Grundschule vordringt und im Pausenhof einen unterirdischen Gang benutzt, macht Ihr eine rätselhafte Entdeckung: Das Schulgebäude existiert ein zweites Mal! Die Grundrisse der beiden Bauwerke sind identisch, nur die Räume unterscheiden sich – und wie: Statt durch Klassenzimmer lauft Ihr durch Folterkammern, an den Wänden seht Ihr keine bunten Kinderbilder, sondern blutverschmierte Teufelszeichen. Auch andere Gebäude wie das örtliche Krankenhaus existieren in einer Parallelwelt erneut – ebenfalls furchtbar verunstaltet. Was geht hier vor? Die schreckliche Antwort...wird (noch) nicht verraten!



...werden blutverschmierte Folterkammern.





Zombies im Hospital: Eine untote Krankenschwester kommt Euch bedrohlich nahe...







Praktisch: Mit der Taschenlampe in der Jackentasche bringt Ihr Licht ins Dunkel. Manche Entdeckung hättet Ihr allerdings lieber vermieden (rechts unten).



Schreckens

Um Problemen mit dem Jugendschutz aus dem Weg zu gehen, stellen sich Euch "nur" wilde Kreaturen, zu groß geratene Insekten und umherschlurfenden Zombies unterschiedlicher Gattung in den Weg. Über ein ungewöhnliches Radio, das Ihr von Anfang an mit Euch führt, werdet Ihr rechtzeitig vor anrückenden Gegnern gewarnt. Makaberes Detail: Liegt Euer Widersacher von Schüssen getroffen im Todeskampf auf dem Boden, verpaßt Ihr ihm den Gnadenschuß – oder schickt ihn, munitionssparend, mit einem kräftigen Tritt ins Videospiel-Nirvana. Boss-Gegner hat Konami ebenfalls integriert. Denkt Ihr, ein übergroßer glitschiger Wurm mit einem metergroßen Maul ist an Ekelgehalt nicht zu überbieten? Dann werdet Ihr Stunden später eines besseren belehrt, als Ihr dieser Alptraumgestalt in ausgewachsenem Zustand erneut gegenübertretet. Damit Ihr in den nebligen Straßen von Silent Hill nicht den Überblick verliert, hat sich Konami etwas Besonderes einfallen lassen: Zu Beginn findet Ihr einen Stadtplan, auf dem



Nimm das! Mit einem kräftigen Tritt gebt Ihr diesem häßlichen Monster den Rest.





Geschafft: Im Abspann gibt's ein Wiedersehen mit den Charakteren von "Silent Hill".

FÜNF ABSPÄNNE

Langzeitschrecken

Abhängig von Eurem Verhalten in Schlüsselszenen seht Ihr nach Bezwingen des Endgegners einen von vier unterschiedlichen Abspännen. Sogar ein fünftes Extro könnt Ihr im "Next Fear Mode" zu Gesicht bekommen. Dieser Menüpunkt erscheint nach dem Durchspielen auf "normal" oder "schwer". Neben dem zusätzlichen Abspann bietet der "Next Fear Mode" vier weitere Waffen: Eine ratternde Kettensäge, eine kräftige Bohrmaschine, ein scharfes Samuraischwert und eine futuristische Laserknarre.





Hübsch: Detailreiche Polygonobjekte lassen Euch für einen kurzen Moment Euer Leid vergessen.

Japan- und US-Fassung

von "Silent Hill" sind mittlerweile erschienen und unterscheiden sich inhaltlich nur in einem Detail: Die geschmacklosen



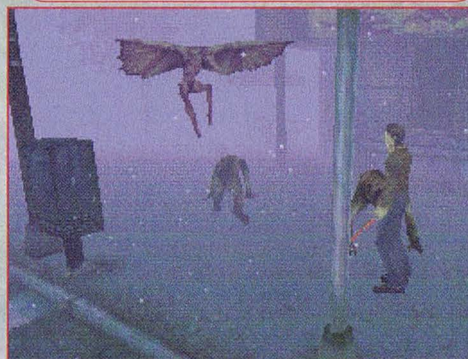
Die Zombie-Kinder der US-Version werden bei uns durch Monster ersetzt.

Zombie-Kinder des amerikanischen "Silent Hill" bleiben japanischen Spielern erspart und werden auch in der deutschen Version nicht zu sehen sein. Diese wird wie "Metal Gear Solid" von Konami komplett eingedeutscht. Im Vergleich zur aufwendigen Synchro der plapperfreudigen Fox-Hound-Crew hat Konami mit den vereinzelten Dialogen von "Silent Hill" weniger Mühe. Trotzdem müßt Ihr Euch noch bis September gedulden – dann erscheint die deutsche PAL-Fassung.

Euch ein Pfeil Eure aktuelle Position und Blickrichtung anzeigt. Findet Ihr Hinweise, die auf mysteriöse Geschehen an einem bestimmten Ort deuten, wird diese Location automatisch markiert. Auch Straßensperren und andere wichtige Stellen werden auf der Karte vermerkt. Betretet Ihr ein Gebäude, stolpert Ihr meist schon am Eingang über einen Plan.
Nun geht "Silent Hill" weiter ins Detail: Bereits betretene Räume, verschlossene Türen, wichtige Gegenstände – alles wird optisch dargestellt. So könnt Ihr eigenes Zeichenmaterial getrost im Schrank lassen und Euer Gedächtnis schonen.



Gänsehaut pur: Auf der Toilette hört Ihr das Schluchzen eines Mädchens – doch außer Euch ist niemand da.

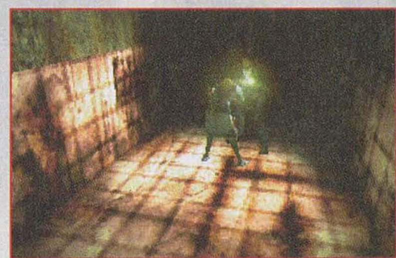






Häßlich: Furchterregende Gestalten aus einer fremden Welt nehmen Euch in die Mangel.

Wie es sich für ein Action-Adventure geziemt, sind in "Silent Hill" nicht alle Türen offen, liegen nicht alle Gegenstände da, wo sie hingehören. Neben diesen simplen "Bringaufgaben" müßt Ihr bei anderen Rätseln mehr Gehirnschmalz investieren. So habt Ihr an mehreren Stellen bestimmte Textpassagen genau zu studieren, um daraus den "Schlüssel" für das Puzzle zu erkennen.
"Silent Hill" ist nichts für Menschen mit Herzproblemen! Das beginnt bei der dramatischen Musik, die urplötzlich einsetzt und Euch saftige Adrenalinschübe in die Adern treibt. An anderer Stelle nehmt Ihr leises Klopfen wahr – doch woher kommt es? In der Toilette hört Ihr ein kleines Mädchen weinen – aber außer Euch ist niemand im Raum.
Eure Nerven werden ganz schön strapaziert, in manch gruseligen Momenten haßt Ihr die Entwickler förmlich für ihren Einfallsreichtum. Auch wenn Hitchcock- und Carpenter-Fans viele Szenen bekannt vorkommen. Beispiel gefällig? Ihr betretet ein Zimmer, in dem vier Telefone auf dem Tisch stehen – alle tot. Gerade als Ihr den Raum wieder verlassen wollt, durchströmt das laute Klingeln der Telefone das Zimmer. Langsamen Schrittes kehrt Ihr um und hebt mit zittriger Hand ab. Tränen schießen Euch in die Augen, als Ihr mit weinerlicher Stimme Eure Tochter um Hilfe flehen hört... *ts*



Gruselig: Woher das Blut an Wand und Boden kommt, möchtet Ihr Euch lieber nicht ausmalen...

Horror-Adventures im Vergleich

	Silent Hill	Resident Evil
System	Playstation	Playstation/Saturn
Entwickler	Konami	Capcom
Veröffentlichung	September '99	Juli '96
Technik	Echtzeit-Umgebung und Charaktere bestehen aus Polygonen	Polygon-Charaktere bewegen sich durch vorgerenderte Räume
Präsentation	Gerenderter Vorspann; Zwischensequenzen und unterschiedliche Abspänne teilweise in Echtzeit, teilweise gerendert.	Gefilmter FMV-Vorspann, gerenderte Zwischensequenzen; unterschiedliche, gefilmte FMV-Abspänne.
Story und Charaktere	Ein Zivilist landet auf der Suche nach seiner verschwundenen Tochter in einer Geisterstadt, durchstreift diverse Gebäude und kommt einer furchtbaren Wahrheit auf die Spur.	Mehrere Mitglieder einer Spezialeinheit geraten auf der Suche nach vermißten Teammitgliedern in ein Haus, in dem Virenversuche durchgeführt wurden – mit grauenvollen Resultaten.
Gegner	Killervögel, Wolfshunde, Insekten, Zombies, Riesenwürmer	Wolfshunde, Riesenspinnen, Raben, Killer-Reptilien, Zombies
Rätsel	Räder drehen, Schlüssel finden, Schriftstücke deuten	Schlüssel finden, Gegenstände verschieben
Spannungselemente	"Interaktive" Musikuntermalung, unterschiedliche Kameraeinstellungen, plötzliche Geräusche, ekelhafte Gegner, schlechte Sichtverhältnisse	"Interaktive" Musikuntermalung, unterschiedliche Kameraeinstellungen, überraschend auftauchende Gegner, spannende Rendersequenzen
Waffen	Messer, Stahlrohr, Pistole, Pumpgun, Jagdgewehr (als Bonus Kettensäge, Bohrmaschine, Katana, Laserknarre)	Messer, Beretta, Schrotflinte, Python-Colt, Flammenwerfer, Bazooka, Ratenwerfer
Fazit	Hochspannung kurz vor dem Nervenzusammenbruch: Atmosphärisch dichtes Echtzeit-Gruselabenteuer mit abscheulichen Kreaturen und alptraumhaften Obermotzen in einer mysteriösen Geisterstadt.	Massaker im Virenlabor: Blutiger Render-Horror mit tollen FMVs, modernem Waffenarsenal und logischen Puzzles. Geschickte Kameraeinstellungen und gewitzte Gegner sorgen für eine beklemmende Atmosphäre.

TITEL Silent Hill
HERSTELLER Konami
SYSTEM Playstation
BRD-RELEASE September

Ein 3D-Gruselfilm zum Mitspielen: Stellenweise blutiges Echtzeit-Abenteuer mit Gänsehautgarantie!



Playstation	239,95
Playstation Dual Shock+RGB-Kabel	310,00
Verlängerung+MemoryCard 15Bl.+ 2. Digital Pad	
oder mit zweitem Dual Shock Pad	339,95
Controler Pad Verlängerung	9,95
(unterstützt Rumble Funktion)	
RGB Kabel	9,95
RGB Kabel mit Audio	
19,95	
X-Ploder Cheat Cartridge	79,95
X-Ploder Pro	139,95
Pal Converter	39,95
Sony Dual Shock Pad	53,95
Ultra Racer PSX	79,95
Jordan GP Lenkrad mit Force Feedback	129,95
Scorpion Light Gun	64,95
Eraser Light Gun	64,95
Real Arcade Light Gun	99,95
(alle Light Guns G-Con kompatibel)	
Sun Memory Card 15 Bl.	14,95
Sun Memory Card 30 Bl.	24,95
Sun Memory Card 120 Bl.	39,95
Sun Memory Card 360 Bl.	44,95

PlayStation

Alien Resurrection	89,95
Apocalypse	89,95
Azure Dreams	89,95
C&C Gegenschlag	89,95
Colony Wars II Vengeance	89,95
Cool Borders III (US)	99,95
Crash Bandicoot III	89,95
Fifa 99	89,95
KKND II	89,95
Medi Evil	89,95
Metal Gear Solid incl.Poster+Sticker	89,95
Metal Gear Solid Premium Pack	189,95
Need for Speed IV	89,95
Point Blank	89,95
Populous	89,95
Racing Simulation II / 98	89,95
Ridge Racer IV (US)	119,95
Soul Reaver - Kain II (US)	119,95
Street Fighters vs Marvel Heroes (US)	119,95
UEFA Championsleague	89,95
Tekken III	89,95
[redacted]	[redacted]
Tiger Woods 99	89,95
Tomb Raider III (US)	119,95
Wild 9 + T-Shirt	89,95
Xenogears (US)	119,95



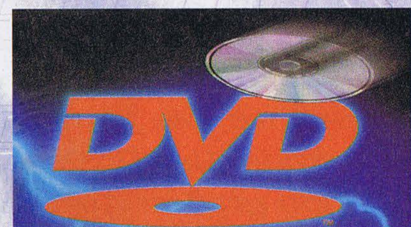
Resident Evil Platinum	42,00
Tekken II Platinum	42,00
Tomb Raider Platinum	42,00
Tomb Raider II Platinum	42,00
Akuji the Heartless	79,95
Akuji the Heartless (US)	99,95
Alundra	69,95
Breath of Fire	79,95
Breath of Fire Special Box	99,95
Cardinal Syn	69,95
Dead or Alive	69,95
O.D.T.	69,95
WWF Warzone	69,95





NINTENDO 64

Banjo + Kazooie	89,95
Bio Freaks	129,95
Extreme G	79,95
Fifa Soccer 99	109,95
F1 Grand Prix 64	89,95
F Zero X	89,95
Holly Magic Century	129,95
Mario Party	109,95
Mission Impossible	99,95
NHL Soccer 99	109,95
South Park (US)	139,95
Star Wars Rogue Squadron	109,95
Turok II (engl. PAL Version)	99,95
WCW vs NWO Revenge (US)	109,95
WWF Warzone	89,95
Zelda 64	99,95



Toshiba DVD Player Multinorm incl. 10 DVD's	1299,95
Army of Darkness FSK18	45,95
Dark City	45,95
Der Schakal	45,95
Godzilla	45,95
Scream II FSK 18	45,95
Replacement Killers	45,95

!! WEITERE TITEL LIEFERBAR !!

Nintendo 64 + Mario 64	249,95
Nintendo Joypad	49,95
Nintendo Expansion Pack	69,95
Memory Card 1 Meg.	29,95
Memory Card 4 fach	34,95
Jolt Pack div. Farben	24,95
Jolt Pack + Memory Card	39,95
Pad Verlängerung	19,95
Ultra Racer 64	79,95
N64 Passport Plus	69,95
Jordan GP Lenkrad	129,95

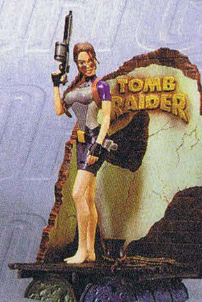
Dreamcast

Dreamcast	699,95
Dreamcast Joypad	79,95
RGB - Kabel	39,95
VMS System (Godzilla)	99,95
VMS Memory Card	79,95
Voltage Converter	34,95
Blue Stinger	139,95
Geist Force	139,95
Sega Ralley II	139,95
Sonic Adventure	139,95
Virtual Fighter III	139,95





Tomb Raider II Tasse	24,95
Tomb Raider II Zippo	69,95
Tomb Raider Mousepad	24,95
Tomb Raider Baseball Cap	49,95
Resident Evil Soundtrack	44,95
Resident Evil II Soundtrack	44,95
Resident Evil Figur-Tyrant	39,95
Resident Evil Figur-Chris+Cerberus	39,95
Resident Evil Figur-Jill+Web Spinner	39,95
Resident Evil Figur-Zombies	39,95
Resident Evil Figur-Chimera+Hunter	39,95
Resident Evil Figur-Leon+Licker	39,95
Resident Evil Figur-Clare+Zombie Cop	39,95
Resident Evil Figur-William	39,95
Tekken Key Chain	9,95
Tekken Figur - Jin Kazama	39,95
Tekken Figur - Paul Phoenix	39,95
Tekken Figur - Nina Williams	39,95
Tekken Figur - Ling Xiaoyu	39,95
Alle Fiuren im Set	99,95
Metal Gear Solid Players Guide	39,95
Metal Gear Solid Figuren je,	39,95



Tel.: 0231 / 44 40 788 - 44 40 790 Fax: 0231 / 44 40 790
http//:www.softcomgmbh.d email: webmaster@softcom.de

Weitere Titel günstig ab Lager lieferbar
Annahmeverweigerung wird pauschal mit den entstandenen
Lieferkosten von 20,00DM berechnet.
Versandkosten 6,90DM zzgl. Nachname

SOFTCOM ©
Unterhaltungselektronik
Vertiebs GmbH







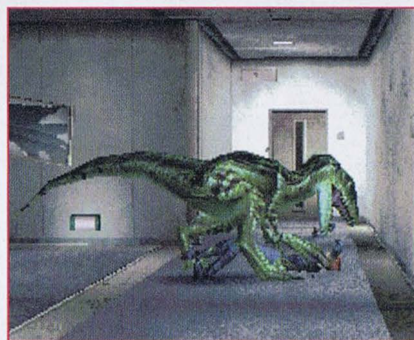
TOKYO GAME SHOW ´99
GENERATIONS

Messezeit in Fernost: MAN!AC besuchte das japanische Spiele-Eldorado. Der Dreamcast hatte seinen großen Auftritt, doch auch Sony zeigte Überraschungen...



Größe zeigen: Sega präsentierte den Dreamcast mit DJ-Show, "Shen Mue"-Ausstellung und Network-Abteilung.

Dreamcast ist da! Orangefarbene Tragetaschen im XXL-Format, die rings um das Messegelände verteilt wurden, prägten den bunten, jahrmarktmäßigen Charakter der bedeutendsten japanischen Spielemesse. Dabei waren Überraschungen in diesem Jahr Mangelware: Weder kündigte Sega spektakuläre neue Spielhallen-Umsetzungen an, noch verriet Sony weitere Details der nächsten Playstation-Generation. Nintendo hatte erwartungsgemäß keinen eigenen Auftritt und zelebriert seine Neuheiten wie jedes Jahr auf der "Space World". Fangen wir mit unserem Messerundgang bei **Sega** an: "Shen Mue", ein grafisch überragendes Action-Adventure mit



"Dino Crisis" kommt: Eine hungrige Dino-Rotte belagert eine entlegene Forschungsstation – und Ihr seid mittendrin!

Prügeleinlagen, war das Spiel der Messe. Mit eigener Charakter-Ausstellung, nobler Bildergalerie und knapp zwei Dutzend Vorführgeräten nahm das Spiel von "Sonic"-Erfinder Yu Suzuki den Großteil der Standfläche ein. Doch trotz groß angekündigter neuer Spieledimension (als erstes "FREE"-Projekt definiert das Spiel laut Sega gleich ein neues Genre) geben sich zumindest die Action-Sequenzen eher hausbacken: Durch Richtungspfeile werden Euch Aktionen bei Verfolgungsjagden und Kneipenschlägereien vorgegeben; wer nicht rechtzeitig drückt, fällt auf den Hosenboden. Während Ihr frei durch die Straßen einer japanischen Dörfchens schlendert, bauen Marktleute ihre Stände auf und Passanten plaudern am Wegesrand – das alles in grafischer Perfektion, wie sie selbst in der Spielhalle kaum anzutreffen ist.

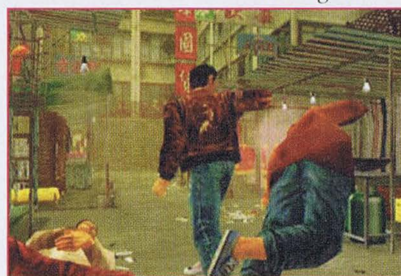


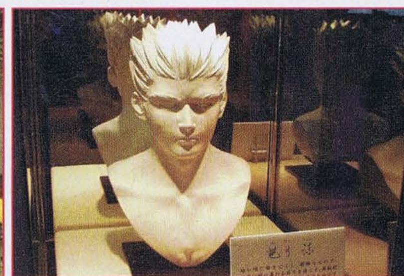
Automatenumsetzungen sind bei Sega zur Zeit leider Mangelware: Neben einem Horror-Lichtpistolenshooter im Zombie-Milieu und der Model-3-Anglerei "Get Bass" warteten Rennspielfans vergeblich auf Kultspiele Marke "Daytona", "Le Mans" oder "Scud Race" für Dreamcast. Insgesamt präsentierte Sega ein buntes, aber weitgehend unspektakuläres Programm: Für '99 sind lediglich 40 Spiele angekündigt (inklusive Fremdanbieter).

Sony konzentrierte sich auf die opulente Vorstellung weniger Highlights: Neben dem Weltraum-Knaller "Omega Boost" (siehe Seite 18) und "Parappa"-Nachfolger "Um Jammer Lammy"



Die Dreamcast-Version von "Marvel vs. Capcom" wurde von Capcom per Großbild präsentiert.





Ein Denkmal für die Helden des Adventure-Prüglers "Shen Mue": Neben vielen Displays wurden Büsten und andere Kunstwerke gezeigt.



WECHSEL





Der "Resident Evil"-Clone "Carrier" für Dreamcast (Jaleco) war leider noch nicht spielbar.

gab's allerdings keine sensationellen neuen Projekte, auch Japano-Newcomer "Spyro the Dragon" kennt hierzulande schon jedes Kind. Lediglich das 3D-Jump'n'Run "Ape Escape" wurde noch gezeigt: Ein nettes "Fang den Affen"-Spiel, das weder grafisch noch spielerisch wegweisend erscheint. Insgesamt war Sonys Auftritt ernüchternd. Man hatte den Eindruck, daß insgeheim schon mit Hochdruck an Projekten für Playstation 2 gearbeitet wird. Für 32-Bit-Besitzer gab's jedenfalls wenig Grund zur Vorfreude...

Star der Vorführung im **Capcom**-Messekino war das Action-Adventure "Dino Crisis", bei dem Ihr in "Resident Evil"-Manier gegen kreuchende und fleuchende Urzeitwesen kämpft – allerdings ermöglicht hier eine bewegliche Kamera noch drastischere Schockeffekte, wenn etwa ein T-Rex durch das Fenster kracht und sein Drei-Meter-Maul aufreißt. Die Dreamcast-Umsetzung von "Resident Evil" mit dem Titel "Code: Veronica"



Ungewohnt: Auf der Messe verhökern Firmen wie Sega, Konami und Capcom Merchandise-Artikel.

wurde nur als Film gezeigt. Während die Dreamcast-Power erstmals Kamerafahrten durch das Schreckensszenario erlaubt, enttäuschten staksige 32-Bit-Animationen der unheimlich verfault wirkenden Leichen. Daneben pflegt Capcom seine bewährten Serien: Die Bitmap-Zweikämpfe "Street Fighter Zero 3" und "Marvel vs. Capcom – Clash of Super Heroes" kommen in gelungenen Dreamcast-Umsetzungen, sogar der Saturn wird mit "Dungeons & Dragons Collection" nicht vergessen.

Konamis Messeauftritt stand ganz im Zeichen der "Bemani"-Begeisterung: Seit "Beatmania" nutzt man das "Drück im Takt die Knöpfe"-Prinzip für eine wahre Flut von Nachfolgern und Remix-Varianten ("Append 3rd Mix", "Append Gottamix"). Bei der Tanzsimulation "Dance Dance Revolution" werden Playstation-Fans zu Nachwuchs-Travoltas: Auf der mitgelieferten Sensor-Tanzmatte (umgerechnet knapp 90 Mark) hüpft Ihr die Taktfolgen auf der Mattscheibe nach. "Pop'n'Music" (Playstation, Dreamcast) hingegen gibt sich simpler. Hier ergänzt Ihr Songs per Knopfdruck mit Instrumental-Effekten und Samples.



Sony schickt Euch mit "Ape Escape" auf Affenjagd (oben), links daneben Namcos "Ace Combat 3".



Sportspielnachschub gab's mit dem Basketballtitel "Power Dunkers 4" und "Blades of Steel" – beide sahen gut, aber

Handheld-Krieg
"I'M NOT BOY!"



"Neo Geo Pocket Color" (SNK, links) und "Wonderswan" (Bandai, rechts) versuchen, dem Nintendo Game Boy Color das Spiel zu vermiesen. Der "Wonderswan" hat jedoch schlechte Karten, denn trotz witziger "Beatmania"- und "Densha de Go!"-Versionen hinkt das schwarz/weiße Display dem der Konkurrenz weit hinterher. Gründlicher hat SNK die Hausaufgaben gemacht: Nicht nur, daß ihr Farbdisplay in Sachen Auflösung und Schärfe mit dem Nintendo-Boy mithält, auch das griffige Joypad und neckische Exklusiv-Features sind Pluspunkte des Geräts. So ist neben dem kabellosen Datenaustausch mit anderen Hosentaschen-Neo-Geos auch der Kontakt zum VMS des Dreamcast möglich – allerdings nur bei ausgewählten Titeln wie dem unspektakulären "Toukon Retsouden '99" – ein Wrestling-Spiel, das gerade bei Tomy entwickelt wird. Ob es das Neo-Geo-Pocket Color (Preis in Japan: ca. 140 Mark) nach Europa schafft, ist noch unklar – auf Nachfrage erklärte Yuichi Yoshimizu von SNKs International Department, im Moment arbeite man noch an einem weltweiten Vertriebsplan.

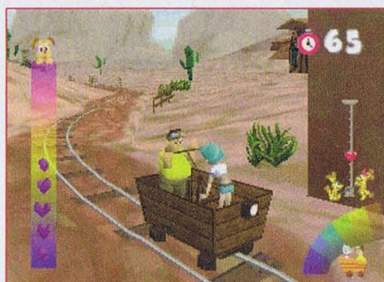


Jetzt erhältlich: Neo Geo-Prügler in Farbe für unterwegs.


Square zeigt PS: Ein Sportwagen als Promotion für das RPG "Racing Lagoon".

Hot Ten

Hunderte von Spielen für Saturn, Nintendo 64, Playstation, Dreamcast und diverse Handhelds waren auf der Messe zu sehen. Doch viele Titel sind für Europäer so verlockend wie ein Programmfehler – japanische Pachinko-Simulationen, Schulmädchen-Adventures oder Mahjong-Stripspiele kommen nicht ins Ausland. Deshalb haben wir für Euch die besten Titel herausgepickt, die auch eine Chance haben, offiziell zu uns zu gelangen: Eine subjektive Auswahl der Top-Spiele auf der Tokyo Game Show '99.


Dreister Ideenklau: Newcomer Tyo klonte mit "Love 2 Railcar" (PS) Segas "Magical Rail Adventure".

DREAMCAST





1	Buggy Heat	CRI	Schnell, dreckig und spaßig: Mangels "Daytona" & Co. eines der wenigen Dreamcast-Rennspiele.
2	Carrier	Jaleco	"Resident Evil"-Nachzieher auch auf Dreamcast: Das "Carrier"-Team kämpft gegen eklige Mutanten.
3	Soul Calibur	Namco	Rundherum aufgepeppte Automatenumsetzung: Rasante Schwertgefechte in hoher Auflösung.
4	Seaman	Sega	Mysterium der See: Kryptisch angekündigtes Unterwasser-Rätsel um eine Fisch/Mensch-Kreuzung.
5	RE: Code Veronica	Capcom	Das Original auf Dreamcast: Trotz noch etwas staksiger Animationen ein gewohnt unheimlches Vergnügen.
6	Frame Gride	From Software	Roboter-Duell mit Fernwaffen im "Virtual On"-Stil: Taktische Manöver statt Geballer.
7	Cool Boarders DC	UEP Systems	Überragende Umsetzung des Playstation-Snowboardings: Jede Menge Steilhang-Action.
8	Maken X	Atlus	Ego-Shooter, bei dem Ihr Euch per Gedankenkraft in andere Kämpfer teleportiert.
9	Get Bass Fishing	Sega	Routinierte Model-3-Umsetzung des Sega-eigenen Automaten mit Plastik-Angel und Top-Grafik.
10	"Horror Haus"	Sega	1:1-Adaption des schockiedenden Lichtpistolen-Geballers: Für hartgesottene Genre-Fans ein Leckerbissen.

PLAYSTATION






1	Dino Crisis	Capcom	"Resident Evil" trifft "Jurassic Park": Packende Action gegen T-Rex und Raptoren.
2	Ace Combat 3	Namco	Professionelle Fortsetzung der Action-Flugschlacht, die auf zwei CDs ausgeliefert wird.
3	Um Jammer Lammy	Sony	Groovy: Der "Parappa"-Nachfolger kombiniert eingängige Rhythmen mit liebevollen 2D-Figuren.
4	Dance Dance Revolution	Konami	Nur mit Tanzteppich kommt Stimmung auf: Selbst Grobmotoriker werden hier zum Disco-King.
5	Ape Escape	Sony	Witziges 3D-Jump'n-Run im "Spyro"-Stil: Mit beiden Analogsticks auf Primatenhatz.
6	Countdown Vampires	Bandai	Blutiges Action-Adventure: Ein Pärchen erkundet das Geheimnis übler Gen-Manipulationen.
7	Cyber Org	Square	"Final Fantasy" im Reich der Techno-Dämonen: Optisch überwältigende RPG-Gefechte.
8	Echo Night	From Software	Spannender "Resident Evil"-Nachzieher in einer Villa; Schwerpunkt auf knifflige Rätsel.
9	Omega Boost	Sony	Brachiale Raumschlacht mit 360-Grad-Flugfreiheit und Explosionen am laufenden Meter.
10	Silent Bomber	Bandai	Tolles Techno-Action-Spektakel, das in seiner Dauerfeuer-Dramatik an "Apocalypse" erinnert.


Erstmals spielbar: Namco zeigt mit "Dragon Valor" ein prächtiges Action-Adventure aus der Isometrik-Ansicht.

nicht umwerfend aus. Auch das N64 wurde nicht vergessen: Unter anderem präsentierte Konami "In the Zone 2" (Basketball), "J League Striker 2" (Fußball) und "Hybrid Heaven" (siehe Seite 28).
Das Highlight auf dem **Namco**-Stand war die Dreamcast-Umsetzung des "Soul Calibur"-Automaten. Grafisch hat das Schwertstreich-Spektakel gegenüber dem Automaten deutlich zugelegt und zeigt, was Top-Entwickler aus der Dreamcast-Hardware zaubern: In atemberaubender Geschwindigkeit landen effektreiche Treffer auf glitzernden Rüstungen, Auflösung und Bildrate lassen jedes andere Prügelspiel im Regen stehen. Dichtgedrängt ging's an den Displays zu: Jeder wollte sehen, ob wirklich ein Dreamcast diese Pracht hervorzauberte. Den meisten Platz am Stand indes nahm die flächendeckende Präsentation des dritten "Ace Combat"-Titels ("Electrosphere") und eine Show rund um das Fantasy-




Ja, das sind wirklich Dreamcast-Bilder: Namcos "Soul Calibur" verblüfft!


Achtet auf den richtigen Anflugwinkel: Nur so entgeht Ihr dem schweren Raketen-Sperrfeuer.

Alarm

Im Weltraum ist der Teufel los: Der "Gran Turismo"-Entwickler Polyphony schickt Euch als Mech in eine gnadenlose Vernichtungsschlacht

Wer spielen will, muß warten: Hunderte von Messebesuchern standen vor der "Omega Boost"-Raumkapsel, um beim Testspiel ein paar Sekunden abheben zu dürfen und den Weltall zum Glühen zu bringen. Doch von wegen simple Action: "Omega Boost" gewährt Euch volle Bewegungsfreiheit im 3D-All. Wie in einem "Colony Wars"-Raumer zündet Ihr die namensgebenden Afterburner-Düsen, um schnellstmöglich zu den per Pfeil markierten Zielen vorzustoßen. Euer Mech wird



Ihr steuert entweder in der Ego-Perspektive (ganz oben) oder von hinten.



Wenn die Suchlaser erst mal einschlagen (ganz oben rechts), geht der Feuerzauber los: Diese Waffe wirkt verheerend!





Effektzauber made in Japan: Grafisch brennt "Omega Boost" ein wahres Feuerwerk ab.

im All

von gleißenden Sonnen angestrahlt und glänzt wie ein "Gran Turismo"-Flitzer in der Wiederholung – sogar Explosionen erzeugen sichtbare Reflektionen am Stahlpanzer des Weltenretters. Und Detonationen gibt es bei den Zerstörungsmissionen von "Omega Boost" jede Menge. Aufklärungs-Droiden donnern in Formation an Euch vorbei, und gigantische Treibstoffraketen schaffen Nachschub heran: Sämtliche Ziele sind zum schnellstmöglichen Abschuß freigegeben. Dazu stehen Euch zwei Waffensysteme zur Verfügung. Der Schnellfeuerlaser eignet sich zum Sperrfeuer auf bewegliche Ziele, doch seine geringe Durchschlagskraft macht ihn für größere Ziele ungeeignet. Deshalb nutzt Ihr die intelligente Aufklärungsautomatik des Mechs. Nähert Ihr Euch einer Transporter-Staffel, markiert das System selbsttätig alle zerstörbaren Segmente. Drückt Ihr nun auf den Feuerknopf, rasen bis zu einem Dutzend Raketen eigenständig ins Ziel und sprengen leichter gepanzerte Gegner in einer fulminanten Explosionswolke in die Nachbardimension. Brenzlig wird's bei riesigen Raumstationen, die über intelligente Verteidigungsanlagen verfügen: Wer hier siegreich bleiben will, düst im richtigen Winkel an die fliegende Festung heran, um das Abwehrfeuer zu minimieren. Verteidigen stürmische Feind-Mechs den Quadranten, solltet Ihr in den fünf Übungsmissionen genügend Flugpraxis gesammelt haben, um die flinken Manöver des Gegners zu kontern: Nur wer den Boost richtig einsetzt und im All die Orientierung behält, kann die zerstörerische Gefahr für die Menschheit endgültig beseitigen. In Japan erscheint "Omega Boost" im Sommer – in Deutschland müßt Ihr wahrscheinlich noch bis Ende des Jahres warten.



Treffer, versenkt! Zwei von drei Nachschubraketen gehen in Flammen auf!



Weltraum-Rückspiegel: Per Knopfdruck prüft Ihr, ob sich hinter Euch Unheil anbahnt.





Flott und fehlerfrei: Ihr wagt Euch ganz nahe an die Schiffe heran.

Action-Adventure "Dragon Valor" ein – beide Spiele sehen toll aus, bewegen sich aber sichtbar am Grafik-Limit der betagten Playstation. *cb*



Angst vor Mutanten: Der DC-"Seaman" kommt im Sommer!

Messe der Macher


Dem Nachwuchs eine Chance: Zehn Spiele qualifizierten sich für die Endausscheidung des ersten Independent Games Festivals.

Die umjubelte Playstation-2-Premiere in Nordamerika und stehende Ovationen für Nintendo-Guru Shigeru Miyamoto: Die Videospiele-Branche setzte die Akzente bei der 13. Game Developer Conference im kalifornischen San Jose.

Als die Computer Games Developer Conference vor 13 Jahren geboren wurde, handelte es sich dabei um eine bessere Wohnzimmer-Veranstaltung. Ein Häuflein Spieleschaffender verbrachte ein langes Wochenende, um Tips im Umgang mit Programmierung, Publishern und anderen elementaren Bestandteilen des Berufsalltags auszutauschen. Das kollegiale Zusammenkommen hat sich im Laufe der Jahre gemausert: Zwischen dem 15. und 19. März pilgerten Tausende von Developern nach San Jose, um sich Lektionen von erfahrenen Designern, Künstlern und Managern anzuhören. Vom Roundtable über fortgeschrittenes Online-Spieldesign bis zu Kaffeeklatsch-Gemütlichkeit bei Eugene Jarvis' „Defender"-Jugenderinnerungen war für jeden Geschmack etwas dabei. Als Dreingabe zu den Vorträgen gab es eine gut gefüllte Messehalle, an deren Ständen Entwicklungstools, neue Technologien und Arbeitsplätze angepriesen wurden: Die Rekrutierungsstände der Softwarefirmen reihten sich im Dutzend billiger aneinander.
Das Jahr 1999 brachte eine Reihe von Neuerungen für die angesehene Veranstaltung. Erstmals wurde das "Independent Games Festival" veranstaltet, für dessen Endausscheidung sich zehn PC-Spiele qualifizierten, die noch keinen Publisher haben. Außerdem wurde der "Computer" klammheimlich aus dem Veranstaltungsnamen gestrichen. Eine weise Entscheidung; schließlich sorgten die großen Drei der Videospielewelt für die spektakulärsten Events.
Ein gebanntes Publikum, Szenenapplaus, auf die Bühne stürmende Fans – solche Wallungen rief kein Popstar hervor, sondern Phil Harrison, seines Zeichens Vice President von Sony Computer Entertainment. Trotz der unchristlichen Zeit von 8:30 morgens war sein Vortrag bestens besucht. Wen wundert's, schließlich wurden hier erstmals außerhalb von Japan die Playstation-2-Demos vorgeführt – und zwar live. Als Zugabe gab es einige neue Szenen, die beispielsweise eine Gruppe von Football-Spielern zeigte. Jede Figur bestand aus rund 10.000 Polygonen; unter den Helmen waren die detailliert gerenderten Gesichtszüge der Spieler erkennbar. Amüsanter Vergleich von Harrison: Alleine ein Fuß der PSX-2-Footballer bestünde aus so vielen Polygonen wie eine komplette Spielfigur bei aktuellen "Madden NFL"-Spielen.



Phil Harrison von Sony begeisterte mit seiner Playstation-2-Demo. Am Ende stürmten entzückte Entwickler die Bühne.

Die Playstation 2 kommt schneller, als mancher denkt: Schon im Herbst 2000 soll die Konsole in den USA und Europa erscheinen. Über die Hardware werden immer mehr spannende Details bekannt. So hat das 128-Bit-System eine FPU, die Spracherkennung ermöglicht, einen USB-Port für Peripheriegeräte und selbst digitale Kameras ließen sich dank Firewire-Technologie anschließen. Harrison betonte aber, daß dies nicht bedeutet, daß die fertige Konsole alle Funktionen von „Tag 1" an unterstützen werde. Dezente Unklarheit auch bei der Online-Kapazität: "Wir können noch nicht sagen, wie die Internet-Funktionalität in der fertigen Hardware aussieht. Unsere Präsentation ist eine Technologie-Show, keine Ankündigung eines fertigen Produkts".

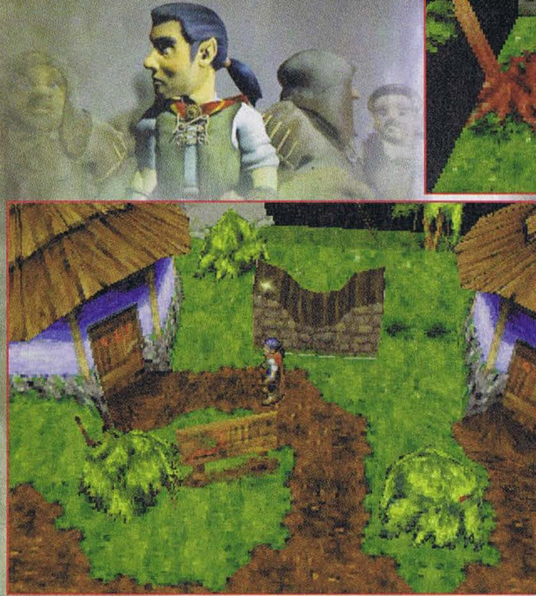

Am Sega-Stand waren vier vernetzte Dreamcasts mit Sega Rally 2 bestückt



San Jose, das Herzstück von Silicon Valley, war der Schauplatz der 13. Game Developer Conference.

Zu den wenigen neuen Erkenntnissen der Sega-Veranstaltung gehörten einige frische Software-Ankündigungen für den Dreamcast – u.a. „Castlevania". Außerdem wird das Modem für die US-Version aufgerüstet: 56K statt der mickrigen 28.8K des Japan-Dreamcasts soll die Datenübertragungsrate betragen.
Nintendo hielt sich höchst bedeckt, was die Ankündigung neuer Systeme betrifft. Das Unternehmen schickte auch keinen Manager auf die Bühne, sondern Shigeru Miyamoto himself. Der Designer bedankte sich für die Standing Ovations, die ihm hunderte von Kollegen und Pressevertretern bescherten. In seiner Rede gab er Einblicke in die Aufteilung des „Zelda"-Entwicklungsteams, verglich die Kunst des Spieleerfindens mit dem Verfassen von Poesie und beichtete Ängste aus der jüngeren Vergangenheit: „Ich hatte befürchtet, daß Mario 64 gegen Tamagotchi verlieren würde."
Wird Miyamoto gar Spiele-müde? Über sein jüngstes „Zelda"-Meisterwerk meint er, daß er beim Design „nicht die gleiche Frische verspürt habe" wie einst bei der Entstehung der ersten "Mario"-Spiele. In Zukunft will er sein Augenmerk verstärkt auf die unbedarften Massen richten, die bislang noch nicht in den Bann von Videospielen geraten sind. In diese Kerbe schlägt auch Miyamotos nächstes Projekt „Talent Maker". Für diesen Talentschuppen-Simulator kann man die Game-Boy-Kamera per Spezialkabel ans N64 anschließen, um die eigene Visage zu importieren.

(Karen Oetzel/Heinrich Lenhardt)





Neben der auf unseren Bildern dargestellten Umgebung durchquert Ihr acht weitere, grafisch unterschiedliche Welten.

Dialoglastig und aktionsreich zugleich: Story- und Actionanteil halten sich laut Sunflowers die Waage.

Magie aus deutschen Landen

WORK in PROGRESS




Zeitgemäß: Die Umgebung wird komplett in Echtzeit berechnet und läßt sich somit beliebig drehen.

In der Welt der Mythen und Zauber herrscht Unruhe, einst friedvoll nebeneinander lebende Völker bekriegen sich bis auf's Blut. Nur einer kann das Gleichgewicht wieder herstellen – der Technomage!

Playstation-Spiele "Made in Germany" sind so selten wie N64-Module ohne Nebelwand. Anders im PC-Bereich: Deutsche Entwickler wie Blue Byte ("Die Siedler 3"), Software 2000 ("Pizza Syndicate") und Sunflowers ("Anno 1602") nehmen seit Jahren eine führende Marktstellung ein. Letztgenanntes Unternehmen "traut" sich nun auch an die Konsolen-Front: Im Auftrag von Infogrames arbeitet Deutschlands zur Zeit erfolgreichste Softwareschmiede (siehe Kasten) an einem Action-Rollenspiel im Stil von "Legacy of Kain" und "Diablo". "Technomage" erzählt die Geschichte zweier Völker, die sich einst getrennt und nun nach Jahren des Vergessens wieder angenähert haben. Als Sohn der Verbindung geht der "Technomage" hervor, der die magischen Fähigkeiten der "Dreamer" mit dem handwerklichen Geschick der "Streamer" vereint. Doch schnell wird er zum Auslöser neuerlicher Bluttaten und ist gleichzeitig einziger Hoffnungsträger für eine friedvolle Zukunft...

Ähnlichkeiten zu Sunflowers PC-Erfolg "Anno 1602" erkennt Ihr weniger im Spielkonzept, sondern in der "lebendigen" 3D-Welt von "Technomage": Jeder der zahlreichen computergesteuerten Charaktere steht nicht "dumm herum", sondern geht – wenn Ihr ihn nicht stört – seiner Arbeit nach. Desweiteren kündigt Sunflowers neben einem intelligenten Magie- und Waffensystem auch neun grafisch unterschiedliche Welten an. Voraussichtlich in der nächsten MAN!AC erfahren Playstation-Magier mehr über Sunflowers Konsolen-Debüt. *ts*

TITEL	Technomage
HERSTELLER	Sunflowers
SYSTEM	Playstation
BRD-RELEASE	Herbst

Aufwendiges Action-Rollenspiel im Fantasy-Ambiente mit flexiblem Magiesystem und "lebendigen" CPU-Charakteren.





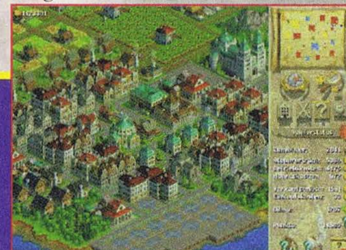
Hessen rendert: Fantasievolle Filmsequenzen entführen Euch in eine Welt voller Magie und ausgefeilter Charaktere.

DIE MACHER VON "TECHNOMAGE"

Auf dem PC die Nr.1



Die Sunflowers-Crew zusammen mit Max Design, dem österreichischen Entwickler von "Anno 1602".



Sunflowers' Strategieknaller "Anno 1602" ist bei uns das meistverkaufte PC-Spiel aller Zeiten

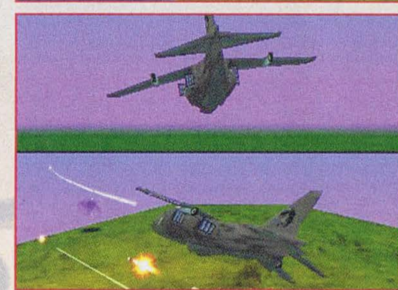
"Als ich Sunflowers gegründet habe, wußte ich, daß wir es mit den richtigen Leuten, Professionalität, Geduld, Innovation und viel gutem Willen schaffen werden, auch im deutschsprachigen Raum Computerspiele zu entwickeln, die weltweit ganz vorne liegen." Fünf Jahre vergingen, dann wurden die hochtrabenden Visionen von Sunflowers-Gründer und Geschäftsführer Adi Boiko Realität. Mit "Anno 1602 – Erschaffung einer neuen Welt" landete Sunflowers einen Verkaufserfolg, wie ihn die hiesige PC-Spielebranche bis dato nicht erlebt hatte. Seit der Veröffentlichung im April '98 wurden von dem Aufbau-Strategiespiel mehr als 600.000 Einheiten abgesetzt – somit ist "Anno 1602" das meistverkaufte PC-Spiel aller Zeiten in Deutschland. Sunflowers beschäftigt momentan 50 Mitarbeiter, die sich zu gleichen Teilen aus festen und freien Mitarbeitern zusammensetzen. Das Unternehmen wurde 1993 im hessischen Langen gegründet und errang mit Wirtschaftssimulationen wie "Aufschwung Ost", "Holiday Island" und "Die Fugger 2", (auf PC jeweils unter den Top 5 der Verkaufscharts), erste Achtungserfolge. "Technomage" ist Sunflowers erste plattformübergreifende Entwicklung, bei entsprechendem Verkaufserfolg sind weitere Konsolen-Titel zu erwarten.

SUNFLOWERS
the world of entertainment




Bei leuchtenden Explosionen bekommen nicht nur Pyromanen strahlende Augen

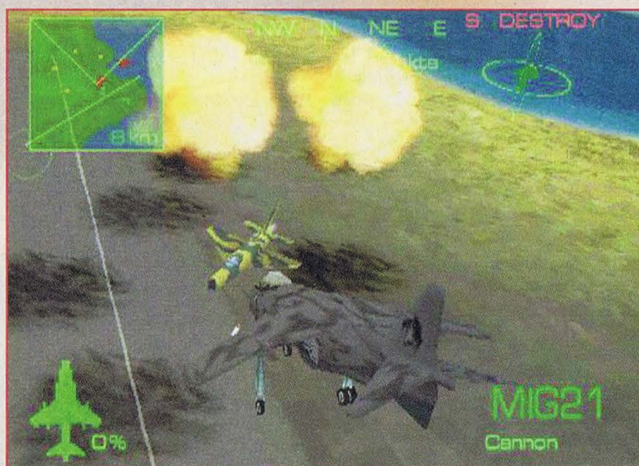




Top Fun

Get ready for Takeoff: WORK in PROGRESS
In Infogrames' "Eagle One" seid Ihr als stahlharter Kampfpilot der Mann für heikle Fälle.

Auf geteiltem Bildschirm liefert Ihr Euch nervenaufreibende Dogfights oder holt imTeamwork die Gegner vom Himmel



Per Knopfdruck klappt Ihr Eure Räder aus. Hier hindert Euch eine feindliche Mig beim Landeanflug.

TITEL	Eagle One
HERSTELLER	Infogrames
SYSTEM	Playstation
BRD-RELEASE	Oktober

Anspruchsvolle Flug-Action mit 25 non-linearen Missionen: Dank flexiblem Fluggerät müßt Ihr nicht nur ballern!

Flugverbotszone Playstation? Bisher täuscht dieser Eindruck nicht, denn außer "Ace Combat 2" erschien (in Deutschland) keine einzige halbwegs realistische Flugsimulation für die Sony-Konsole. Mit "Eagle One: Harrier Attack" will Infogrames diesen Mißstand beheben und steckt Euch in die Montur eines Kampfpiloten der US Marines.

Das Szenario: Monatelang werden höchste Regierungsstellen der USA von organisierten Hackern infiltriert – dann schlagen die Terroristen zu. Mit einem elektromagnetischen Impuls legen sie alle Kommunikationsanlagen in der Umgebung Hawaiis lahm und besetzen unbemerkt alle fünf Inseln des sonnigen Ferienparadieses. Der US-Präsident erkennt die Gefahr mangelnder Tourismuseinnahmen und steigender Hawaiihemdpreise und stationiert eine Antiterror-Einheit des Marine Corps auf dem Flugzeugträger USS Armstrong. Euer Auftrag: Die Bedrohung "schnell und sauber" aus der Welt schaffen...



Heiße Action: Selbst ein Vulkanausbruch hält Euch nicht von Eurer Rettungsmission ab.

Obwohl sich "Eagle One" noch in einem frühen Entwicklungsstadium befindet, nahm die neugierige MAN!AC-Crew schonmal für ein paar Flugstunden im Senkrechtstarter platz. Passend zu den vielfältigen Einsatzmöglichkeiten Eures Fliegers (siehe Kasten) wurden auch die 25 zu bewältigenden Missionen gestaltet. In einem Level beispielsweise schleicht Ihr Euch unter dem Radar bis zu einem Gefangenenlager, "öffnet" mit einer Zielrakete freundlich die Tür und nehmt per Lastenwinde eine Geisel auf. Im Kugelhagel feindlicher Flakstellungen macht Ihr Euch aus dem Staub und übergebt Euren Passagier am Hafen an die wartenden Kollegen im Schnellboot. Während Ihr die anrückenden Terroristen-Jets ablenkt, können Eure Kumpels unbemerkt entkommen.

Die Steuerung Eures Harriers ist anspruchsvoll, beim Lenken spürt Ihr ein realistisches Trägheitsempfinden. Dank dreier Schwierigkeitsgrade und Trainingsmissionen fällt der Einstieg ins Pilotenleben trotzdem leicht. Zudem sorgt ein "intelligentes" Navigationssystem mit Hilfe eines Richtungspfeils dafür, daß Ihr Euer nächstes Missionsziel auf direktem Wege erreicht. Es scheint, als könnten Konsolen-treue Hobby-Piloten auch in Zukunft auf einen PC verzichten – im Oktober setzt "Eagle One" bei uns zur Landung an. *ts*



Auf einen Blick: Links unten seht Ihr die Schadensübersicht, auf der rechten Seite wird die aktive Waffe angezeigt.

AV-8B HARRIER II PLUS

Senkrechtstarter

Durch seine besondere Konstruktion vereint der Harrier Form und Geschwindigkeit moderner Flugzeuge mit den landeplatzsparenden Vertikalflug-Fähigkeiten eines Hubschraubers. Dies macht ihn in Kampfgebieten zum perfekten "Rescuer", der Personen oder heikle Transportgüter an Bord nimmt und mit Schallgeschwindigkeit (Mach 1) aus der Gefahrenzone fliegt. Entworfen wurde dieses Multitalent in den 60er Jahren von der britischen Luftwaffe, doch erst die Zusammenarbeit mit Rolls Royce und dem amerikanischen Flugzeugbauer McDonnell Douglas brachte den AV-8A Harrier 1969 zur Serienreife. Die neuste Version, der in "Eagle One" verwendete 6.700 kg schwere AV-8B Harrier II Plus, wurde von den US Marines in Zusammenarbeit mit den italienischen und spanischen Streitkräften entwickelt und ist seit 1993 im Einsatz. Während des 42 Tage dauernden Golfkriegs waren 86 Harrier II Plus an der Front und transportierten 2,7 Millionen kg Artillerie und Munition. Filmfans erinnern sich außerdem an James Camerons "True Lies", in dem "Aktschnfuim-Arnie" Schwarzenegger mit Hilfe eines Harriers seine Tochter auf spektakuläre Weise aus den Fängen von Terroristen befreit.




Flexibel: Auch wenn der Harrier vornehmlich für Transportflüge genutzt wird, ist er doch ein vollwertiger Kampfjet.


Feuer frei: Zwei Senkrechtstarter in Aktion.


Teurer Spaß: In "True Lies" wurde kurzerhand ein Harrier geschrottet.

muck up design

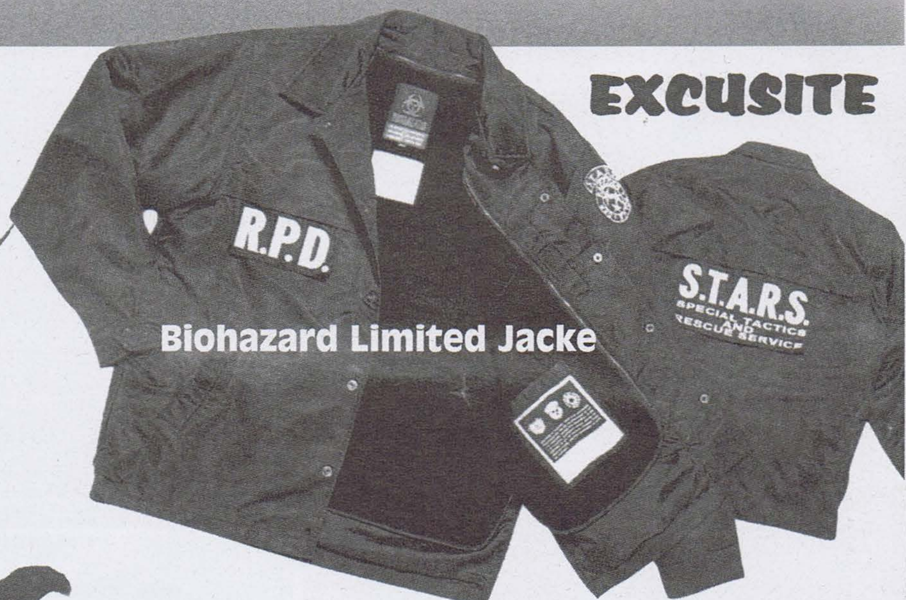
NiPPon News

Tel.02381/430703 Fax.02381/163286

Soundtracks

Metal Gear Solid (DRAMA 1)
Metal Gear Solid (Solid Snake)
Metal Gear (Original)
Biohazard Symphonie
Biohazard 1&2
Castlevania (Original)
Castlevania Compilation 1&2
Dracula X Remix
Final Fantasy 8
Final Fantasy 7
Final Fantasy 2,3,4,5,6
Final Fantasy Symphonie
Final Fantasy Tactics
Zelda (Original)
Zelda Symphonie
Thunderforce 3,4,5
Thunderforce Best of...
Sonic Adventure (Original)
Sonic Adventure Voice
Dreamcast Sound
u.v.m.

EXCUSITE



Biohazard Limited Zippo
FF8 Limited T-Shirts,Schmuck,Figuren

SEGA SATURN
jap. GAMES

Japan Import

BIOHAZARD 2
Kalender '99
10,-DM

PC ENGINE GAMES [RARITÄTEN]
SEGA NOMAD
PC ENGINE GT
DREAMCAST GAMES

NEO GEO CD

Fatal Fury	39,-DM
Bushidohretsuden	59,-DM
Sonic Wings2	69,-DM
Samurai Showdown	59,-DM
Last Resort	59,-DM

Nippon News
Werlerstr.3
59065 Hamm

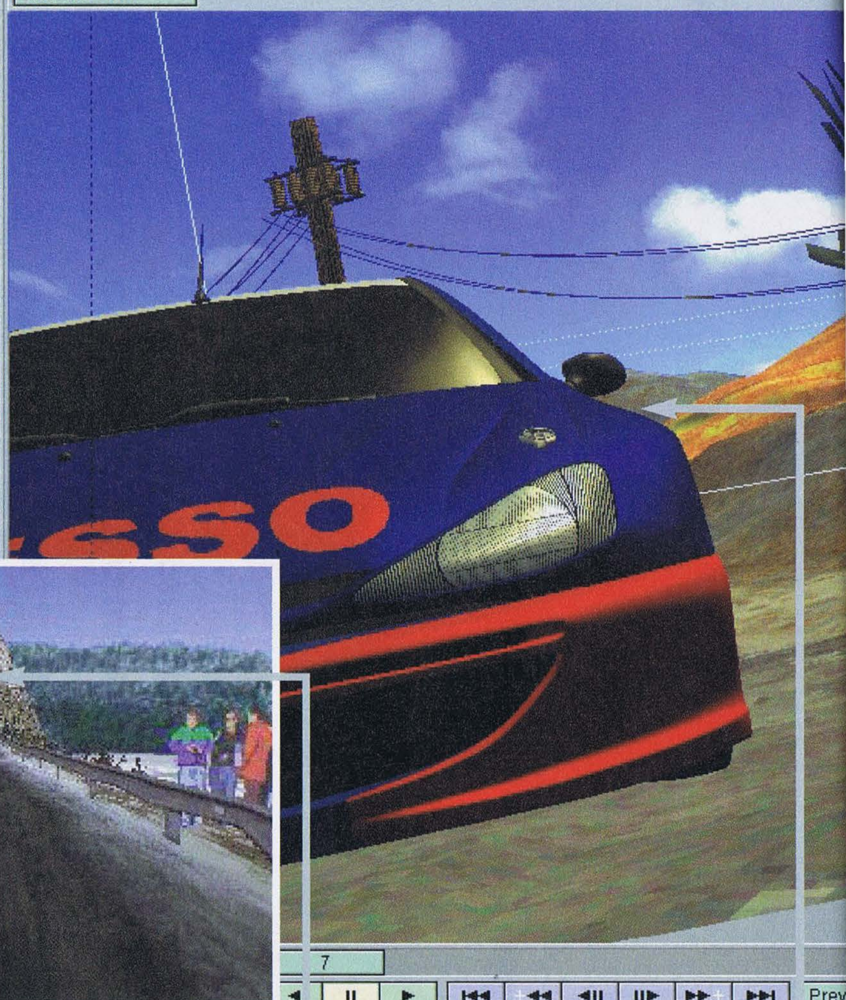
Fax.02381/163286
Tel.02381/430703

SCHÄDEN

Ein "Zweitauto" fährt bei jeder V-Rally mit (siehe Erklärung in Kasten "Schmutz") und erleichtert nicht zuletzt die Darstellung von leichten Schäden: Beim Frontal-Crash mit Bäumen wird ein bisher transparenter (also unsichtbarer) Sprung in der Windschutzscheibe plötzlich sichtbar – ohne Texturtausch. Für größere Schäden nutzen die Eden-Programmierer dagegen ein völlig verbeultes Ersatzmodell. "Um Deformationen an der Karosserie zu realisieren, halten wir die Eckdaten eines kompletten Wracks im Speicher. Nach dem Crash verändert das Programm ausgewählte Positionen von Kotflügel, Stoßfänger und Scheinwerfer – wir morphen die Daten quasi zwischen 'neu' und 'alt'. Auf diese Weise können wir abhängig von Geschwindigkeit und Winkel des Aufpralls beliebige Karosserie-Schäden darstellen", so die Grafiker.


Crash-Morphing: Der Übergang zum Wrack ist fließend...





Unter der Haube: V-RALLY 2

Der Playstation-Nachfolger von "V-Rally" ist fast fertig: Wir haben uns in die Entwickler-Garage im französischen Lyon geschlichen und die Offroad-Renner auseinandergenommen...

PLAYSTATION-BONUS


Produzent Stephane Bonnazza

Zwei CDs für doppelten Rennspaß: in jeder "V-Rally 2"-Packung findet Ihr eine prall gefüllte Bonus-Disc. Nicht nur, daß Ihr damit bis zu drei Freunde ohne Zusatzkosten zum Link-Duell fordert, auch der komfortable Editor macht Laune. Hier baut Ihr in zwölf vorgegebenen Grafiksets knifflige Rundkurse und holprige Rally-Etappen. Die Bedienung ist einfach: Ihr kümmert Euch ausschließlich um die Streckenführung, alles andere erledigt die Playstation. Sowohl die Gestaltung der Szenerie als auch die Verbindung der Kurselemente läuft automatisch ab – bis zu 50 eigene Kreationen werden auf einer Memory-Karte gespeichert. Motivierte Rally-Fans verknüpfen diese sogar zu eigenen Rally-Meisterschaften und fordern ihre Kumpels zum Duell. Euer Spieltrieb wird auch dadurch gefördert, daß einige Streckengrafiken wie spezielle Tunnels oder Bauwerke nicht im eigentlichen Spiel auftauchen: "Nur wer 'V-Rally 2' auch zum Streckenbasteln benutzt, schöpft das grafische und spielerische Potential aus", meint Produzent Bonnazza: "Wir bieten dem Rennspielfan ein umfangreiches Paket, mit dem er viele Monate Spaß hat". Wer nur alleine spielt, benötigt die Bonus-Scheibe nicht: Alle vier Spielmodi (Arcade, Rally Championship, V-Rally Trophy und Time Trial) befinden sich komplett auf der ersten CD.


Mach's individuell: Per Editor konstruiert Ihr eine eigene Rally.


Für Link-Duelle kein Zweitkauf: "V-Rally 2" kommt im Doppelpack.

MODELLPFLEGE

Die 18 offiziellen Boliden der "World Rally Championship" haben sich ordentlich herausgeputzt: Mit transparenten Scheiben, runden Formen und strahlenden Scheinwerfern stehlen sie allen anderen Playstation-Flitzern die Schau. Damit das Rennen auch im Splitscreen bei vier Autos noch flott läuft, ließen sich die Eden-Designer einen Trick einfallen. Stephane Baudet: "Für jedes Auto haben wir drei Modelle aus jeweils unterschiedlich vielen Polygonen geschaffen. Das detaillierteste besteht aus 500 Polygonen und wird ausschließlich im Einspieler-Modus benutzt. Die beiden anderen, einfacheren Modelle kommen beim Zweispieler bzw. Vierspieler-Modus zum Zug. Aber auch beim Einspieler-Vollbild müssen wir mit den simplen Modellen arbeiten, um das angepeilte Tempo zu halten: Sobald sich ein gegnerisches Auto weit genug vom Spieler entfernt, schalten wir unbemerkt auf das mittlere und schließlich auf das einfachste Gefährt um – so bleibt die Grafik konstant flüssig!"


32-Bit-Schrumpfkur: Vom Edel-Modell zum 120-Polygon-Rumpf.


Modelle satt: In Lyon studiert man so die Größenverhältnisse.



SCHMUTZ



Dreckige Kotflügel: In der Wiederholung seht Ihr den Schmutz.

"Sega Rally 2"-Piloten kennen das: Nur ein mit Schlamm gefülltes Schlagloch färbt den fabrikneuen Glitzer-Lack rallybraun. Bei "V-Rally 2" zieht sich dieser Prozeß über mehrere Minuten hin, ganz sanft mutiert der Waschstraßen-Saubermann zur Dreckschleuder. Wie das geht? "Wir benutzen ein Zweitauto, das über dem eigentlichen Modell plaziert wird", erläutert Stephane Baudet. "Auf diesem Ersatzauto sind alle Verschmutzungs-Texturen bereits aufgezeichnet – allerdings transparent! Bei jeder Fahrt durch Schmutz und Schlamm verändern wir den Transparenzwert etwas, und es scheint, daß das Auto schmutzig wird. Am Etappenende ist der Transparenzwert bei Null – das Auto ist völlig verdreckt."



INSASSEN



Eden-Chef Stephane Baudet

In den "V-Rally 2"-Autos sitzen zwei animierte Piloten, die jedes Schlagloch spüren. "Die Bewegungen von Fahrer und Beifahrer sind an die Aktionen des Autos gekoppelt", so Stephane Baudet: "Beim Beschleunigen zieht es die Köpfe nach hinten, bei Kurvenfahrten dreht der Pilot am Lenkrad." Leider bekommt Ihr von der Gestik Eures Teams während des Spiels nicht viel mit: Eine Cockpit-Perspektive mit eingeblendeten Polygon-Armen existiert nicht, und beim Steuern von außen versperrt das Blech die Sicht. Sobald Ihr nach einer Etappe die Fahrt von ganz nahe anschaut, schmunzelt Ihr: Rabiate Spieler muten den kleinen Kerlen im Inneren sichtlich viel zu...



So detailreich sehen die Fahrer natürlich nur im Editor aus.



Ruppige Fahrweise schlägt Eurem Team glücklicherweise nicht auf den Magen...



LICHTEFFEKTE

Daß Rennspiele per Editor mit Lichtquellen versehen werden, wissen Freaks schon seit "Moto Racer 2": Künstliche Sonnen verändern die Farben von Häuserzeilen, derselbe Kurs wirkt in der Dämmerung plötzlich anders. "V-Rally 2" schafft das Kunststück, mehrere Lichtquellen zu plazieren. Auch bewegliche Echtzeit-Lichter werden realisiert: Scheinwerfer an Front und Heck Eures Boliden strahlen direkt auf die Kurs-Texturen und verändern somit deren Aussehen.





Licht und Schatten: Alle Lichtquellen werden in Echtzeit berechnet.

RALLY-DESIGN



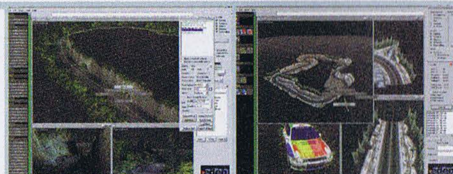
Chef-Programmierer David Nadal

"Viele Leute kritisierten den ersten Teil, weil er so schwer zu spielen war", so Programmierer David Nadal. "Colin McRae Rally dagegen wird gelobt, weil es sich realistisch steuere. Dabei hat dieses Spiel gar keine Fahrzeugdynamik! Allerdings lieben die Leute die Art, wie es sich spielt, und deshalb berücksichtigen wir diese Vorlieben. Wir nutzen die Dynamik von 'V-Rally', vereinfachen die Steuerung und integrieren einen 'Autopiloten', der die einzelnen Räder sanft mitlenkt – allerdings nur im Easy-Modus! Man soll sagen: 'V-Rally 2' macht mehr Spaß als 'Colin McRae', und es ist realistischer!"



Breiter als bisher: Die Kurse von "V-Rally 2" sind einfacher zu fahren.

KURS-EDITOR



Im Kurs-Editor werden sogar animierte Zuschauer und Fotografen entlang der Strecke plaziert.

Beim Design von "V-Rally 2" wurde von Anfang an der Streckeneditor für zuhause berücksichtigt – deshalb ist der Rally-Baukasten auf der zweiten "V-Rally 2"-CD eine vereinfachte Version des Editors, mit dem Eden Studios arbeitet. "Beim ersten Teil konnten wir nur Streckenteile mit verschiedenen Krümmungen aneinanderhängen", so Eden-Chef Stephane Baudet. "Jetzt können sich unsere Designer auf ihre wesentliche Aufgabe konzentrieren – daß die Fahrerei auf den entworfenen Kursen auch Spaß macht." In der Tat verblüfft die Flexibilität des Tools. Teilstücke eines kreisrunden Kurses lassen sich beliebig dehnen, erweitern und verbreitern. Das Programm berechnet alle Änderungen bei Kurvenwinkeln, Neigungen und Beiwerk wie Häusern oder Bäumen. Die Streckendesigner ändern nur einzelne Elemente, nicht den ganzen Kurs – eine enorme Zeitersparnis.





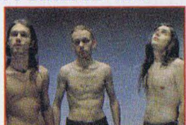
Kurs-Design am PC: Gebäude werden automatisch plaziert.

RALLY-CHECKLISTE

Auf einen Blick: Nicht nur das Fahrverhalten, auch die Ausstattung liegt den Entwicklern am Herzen. Hier findet Ihr alle wichtigen Features von Infogrames' kommendem Offroad-Spektakel.

V-RALLY 2 CHAMPIONSHIP EDITION

AUTOS: 18 offizielle WRC-Modelle der aktuellen Saison plus zehn versteckte Auto-Klassiker als Bonus.
STRECKEN: 92 Strecken in 12 verschiedenen Ländern mit über 300 km Gesamtlänge, Kreuzungen und Abkürzungen.



RALLYSCHULE: Kommentierte Fahrschule mit Übungen auf drei verschiedenen Kursen.
MUSIK: Surround-Soundtrack verschiedener Stilrichtungen; u.a. mit der Gruppe "Sin" (Bild links).
SOUND: Dutzende Original-Samples von Rallyfahrzeugen mit unterschiedlichen Getriebe- und Motorsounds.
EDITOR: Einfach zu bedienender Kurseditor auf der zweiten CD; bis zu 50 Kurse auf einer Memory-Card.
KOMMENTAR: Authentischer Beifahrer-Kommentar (männlich & weiblich) echter Rally-Profis aus ganz Europa.



MEHRSPIELER-MODI: Dank zwei CDs bis zu vier Spieler über Splitscreen- und Linkmodi – auch Kurse Marke Eigenbau voll spielbar.
SPEZIALEFFEKTE: Transparenz-, Schmutz- und Lichteffekte auf Fahrzeugen; Echtzeitbeleuchtung der Strecke bei Nacht.

WORK in PROGRESS





Terroristen erledigt Ihr am besten mit einem gezielten Schuß. Links seht Ihr die Nachwirkungen einer Blendgranate.



Mission fast erfüllt: Beim ersten Auftrag müßt Ihr den belgischen Botschafter sicher herausbegleiten.

UNDERCOVER GEGEN TERROR



In einem späteren Einsatz befreit Ihr dieses Kontrollzentrum aus den Händen schwerbewaffneter Terroristen

Vom Romanvorbild auf die Playstation: Bei Red Storms "Rainbow Six" betätigt Ihr Euch als Chefstratege und Einsatzleiter einer Antiterror-Truppe.

Im Jahr 1999 wird die multinationale Organisation "Rainbow Six" gegründet, um unabhängig von einer einzelnen Regierung gegen die um sich greifenden Anschläge radikaler Terrorgruppen und gewaltbereiter Söldner vorzugehen.
Bevor Ihr aktiv in das Geschehen von "Tom Clancys Rainbow Six" eingreift, plant Ihr Euer Vorgehen: Dazu gehört, sich mit wichtigen Hintergrundinfos über Lokalitäten und Geschehnisse vertraut zu machen. Seid Ihr ausreichend informiert, stellt Ihr ein dreiköpfiges Einsatzkommando zusammen: Für "Rainbox Six" sind zahlreiche Profis im Einsatz, die sich in Eigenschaften wie Selbstkontrolle, Aggression oder Teamwork unterscheiden sowie unterschiedlich begabt im Umgang mit Waffen oder lautloser Fortbewegung sind. Je nach Auftrag sucht Ihr Euch die geeignetesten Kandidaten aus.



Schleicht Ihr durch dunkle Ecken, zieht Ihr zur besseren Orientierung ein Nachtsichtgerät auf.

Steht Euer Trupp, folgt die Ausrüstung: Hier verpaßt Ihr dem Team Schutzuniformen – die zahlreichen Varianten sind je nach Bedarf unterschiedlich stark gepanzert und mit Tarnfarben für Nacht- oder Wüsteneinsätze gedacht. Durchschlagskräftige Schrotflinten oder Maschinengewehre stehen als Primärwaffen zur Verfügung, während handliche Pistolen als Ersatz mitgeführt werden. Außerdem füllt Ihr Eure Taschen mit Extramunition, Blendgranaten oder elektronischen Instrumenten, mit denen Ihr Schlösser knackt und Bewegunssensoren aktiviert.

Vor dem Einsatz bestimmt Ihr noch, wo jedes Teammitglied in das Gebäude eindringen soll. Seid Ihr vor Ort, bewegt Ihr Euch in Echtzeit und Ego-Shooter-Manier durch das Szenario. Ihr betrachtet das Geschehen durch die Augen Eurer Teammitglieder, zwischen denen Ihr jederzeit wechseln könnt – und müßt: Am unteren Bildrand seht Ihr den Herzschlag Eures Trios; ändert sich dieser bei einem Kollegen, solltet Ihr schnellstmöglich zu ihm schalten. Wenn Ihr Euch durch die Gänge schlagt, ist unauffälliges Vorgehen oft wichtiger als wildes Drauflosballern: Eure Munition ist begrenzt und sollte nicht verschwendet werden. Lieber zieht Ihr das Nachtsichtgerät auf und beobachtet düstere Ecken, bevor Ihr unbedacht feindliche Söldner auf Euch aufmerksam macht. Kritische Situationen entschärft Ihr dabei am besten durch bedachte Planung und geschicktes Teamwork.
Im Vergleich zum PC-Original erfordert "Rainbow Six" auf der Playstation mehr Geschick und weniger komplexe Planungen. Dennoch verspricht Red Storms Konsolendebüt ein interessanter Mix aus Strategie und Action zu werden. Uns stand eine frühe Beta-Version zur Verfügung, die insbesondere grafisch noch überarbeitet wird. *us*

TITEL	Rainbow Six
HERSTELLER	Red Storm / Take 2
SYSTEM	Playstation
BRD-RELEASE	Juli

Spannendes Geheimdienstspektakel: Bereitet Euren Einsatz strategisch vor, bevor Ihr ihn in 3D-Echtzeit ausführt.

DER ROMAN-PATRIOT

TOM CLANCY

Der 48jährige Tom Clancy machte sich Anfang der 80er Jahre mit seinem Debütroman "Jagd auf Roter Oktober" einen Namen – es folgte eine gelungene Verfilmung mit Sean Connery und Alec Baldwin in den Hauptrollen. Die spannenden Stories überzeugten das Publikum mit viel Bezug zu Militärtechnologie und Geheimdiensten, das US-Publikum erfreute sich zudem am ausgeprägten Patriotismus. Nach dem Ende des kalten Krieges änderte Clancy seine Romanfeindbilder in den Nachfolgewerken wie "Die Stunde der Patrioten" und "Das Kartell" vom bösen Russen auf fiktive Terrororganisationen. "Rainbow Six" ist die aktuelle Veröffentlichung von Tom Clancy, das gleichnamige Spiel orientiert sich allerdings nur lose an der Handlung. Um künftig die Umsetzungen seiner Romane zu kontrollieren, gründete der Mitbesitzer der NFL-Mannschaft Minnesota Vikings Mitte '97 sein eigenes Softwarehaus "Red Storm Entertainment".







Ohne Vorplanung tut Ihr Euch schwer: Wählt erst passende Experten (rechts oben) und Ausrüstung (rechts unten), danach die Einstiegspunkte ins Zielobjekt (links).

FLOHHAUS

DER SPEZIALIST FÜR SPIELE AUS ZWEITER HAND

Gebraucht An- und Verkauf und Neuware

Laden + Versand: Marktstraße 9
78054 VS-Schwenningen

NEU Tel. 07720 / 81 25 57
Fax. 07720 / 81 25 59

Playstation Dreamcast Nintendo 64 Game Boy Saturn Mega Drive Super Nintendo

NES · Super Nintendo · Mega Drive · Saturn · Game Boy · Nintendo 64 · Dreamcast · Playstation

SONY PLAYSTATION aus zweiter Hand

	Ankauf	Verkauf
Konsole mit Pad	100.-	160.-
Abe´s Exoddus	40.-	69.-
Ace Combat 2	35.-	69.-
Akuji the Heartless	40.-	79.-
Alundra	35.-	69.-
Apocalypse	40.-	69.-
Agent Armstrong	15.-	49.-
Atlantis	35.-	69.-
A-Train	25.-	59.-
Blaze`N Blade	40.-	69.-
Bomberman World	30.-	59.-
Baphomets Fluch	25.-	59.-
Baphomets Fluch 2	30.-	69.-
Broken Helix	25.-	59.-
Bust a Move 3DX	30.-	59.-
C.u.C.Alarmstufe Rot	30.-	69.-
C.u.C.Gegenschlag	40.-	69.-
Castlevania	30.-	59.-
Colin McRae Rally	30.-	69.-
Colony Wars	25.-	59.-
Colony Wars 2	35.-	69.-
Constructor	35.-	69.-
Cool Boarders 3	35.-	69.-
Crash Bandicoot 2	25.-	59.-
Crash Bandicoot 3	40.-	69.-
D	25.-	59.-
Dark Omen	35.-	69.-
Deathtrap Dungeon	35.-	69.-
Diablo	30.-	59.-
Discworld 2	30.-	69.-
Dead or Alive	30.-	59.-
EA-Boxchampion	40.-	69.-
Excalibur	20.-	49.-
F1´97	25.-	59.-
F1`98	40.-	69.-
Future Cop	35.-	69.-
Fluid	30.-	59.-
Fighting Force	30.-	69.-
Final Fantasy 7	35.-	69.-
Forsaken	15.-	39.-
Frankreich 98	20.-	39.-
Frogger	25.-	59.-
G-Police	30.-	59.-
Gran Turismo	35.-	69.-
Gex 3D	15.-	39.-
Heart of Darkness	35.-	69.-
Hugo	40.-	69.-
Independance Day	25.-	59.-
Indy 500	25.-	59.-
ISS Pro ´98	35.-	69.-
Last Report	25.-	59.-
Legacy of Kain	25.-	59.-

	Ankauf	Verkauf
Lifeforce Tenka	20.-	49.-
Legend	40.-	69.-
Lucky Luke	30.-	59.-
Magic the Gathering	25.-	59.-
MDK	15.-	39.-
Medievil	35.-	69.-
Moto Racer 2	40.-	69.-
Monopoly	30.-	69.-
Myst	25.-	59.-
Music	40.-	69.-
Nagano	25.-	59.-
Nascar 99	35.-	69.-
Need for Speed 2	30.-	59.-
Need for Speed 3	35.-	69.-
NHL ´99	35.-	69.-
Ninja	30.-	69.-
Nuclear Strike	30.-	69.-
ODT	30.-	69.-
ONE	20.-	49.-
Pandemonium 2	30.-	59.-
Pinball Timeshock	30.-	59.-
Pitfall 3D	25.-	59.-
Rage Racer	25.-	59.-
Rebell Assault 2	25.-	59.-
Resident Evil	25.-	59.-
Risiko	35.-	69.-
Riven	40.-	79.-
Road Rash 3D	35.-	69.-
Sim City 2000	30.-	59.-
Suikoden	20.-	59.-
Spyro the Dragon	35.-	69.-
Syndicate Wars	25.-	59.-
Tekken 3	40.-	69.-
Test Drive 5	40.-	69.-
Theme Hospital	30.-	59.-
Time Commando	20.-	39.-
Toca 2	40.-	69.-
Tomb Raider 2	30.-	59.-
Tomb Raider 3	40.-	69.-
Twisted Metal	25.-	59.-
Vendal Hearts	30.-	59.-
Vigilante 8	30.-	69.-
Warcraft 2	30.-	59.-
Wild 9	30.-	69.-
Wing Commander 3	25.-	59.-
Wing Commander 4	30.-	69.-
Wing Over	30.-	69.-
WCW Nitro	35.-	69.-
WWF Warzone	35.-	69.-
X-Com	30.-	59.-
Z	20.-	59.-

GLEICH ANRUFEN !

Wir führen Neu- und Gebrauchtwaren für alle Konsolen

Playstation Platinum aus zweiter Hand

	Ankauf	Verkauf
Abe´Odysee	15.-	29.-
Alien Trilogy	15.-	29.-
Command & Conquer	15.-	29.-
Crash Bandicoot	15.-	29.-
Croc	15.-	29.-
D.-Derby 2	15.-	29.-
Formel 1´96	15.-	29.-
G.T.A	15.-	29.-
Hercules	15.-	29.-
Jurassic Park	15.-	29.-
Micro Machines	15.-	29.-
Pandemonium	15.-	29.-
Porsche Challange	15.-	29.-
Rayman	15.-	29.-
Resident Evil	15.-	29.-
Road Rash	15.-	29.-
Soviet Strike	15.-	29.-
Tekken 2	15.-	29.-
Toca Touring Car	15.-	29.-
Tomb Raider	15.-	29.-
True Pinball	15.-	29.-
V-Rally	15.-	29.-
Wipeout	15.-	29.-
Worms	15.-	29.-

Gameboy aus zweiter Hand

	Ankauf	Verkauf
Pocket	40.-	69.-
Aladdin	15.-	29.-
Alleway	10.-	29.-
Asterix	10.-	29.-
Batman	10.-	29.-
Castlvania	10.-	29.-
Die Schlümpfe	10.-	29.-
Dschungelbuch	10.-	29.-
Dr.Mario	10.-	29.-
Final Fantasy	15.-	35.-
Hook	8.-	25.-
Kirbys Dreamland	10.-	29.-
König der Löwen	15.-	29.-
Kung Fu	8.-	20.-
Mario Land	10.-	29.-
Kwirk	10.-	29.-
Mystic Quest	10.-	29.-
Paperboy	8.-	25.-
Pinocchio	15.-	29.-
Prince of Persia	10.-	29.-
Zelda	10.-	29.-
Gameboy Color	50.-	99.-

NINTENDO 64 aus zweiter Hand

	Ankauf	Verkauf
Konsole	90.-	140.-
Aero Fighter Assault	40.-	79.-
Banjo & Kazooie	40.-	69.-
Blast Corps	25.-	59.-
Body Harvest	40.-	79.-
Bust A Move 2	30.-	69.-
Cruisn World	40.-	69.-
Diddy Kong Racing	35.-	69.-
F1 World Grand Prix	40.-	69.-
F-Zero X	40.-	69.-
Glover	40.-	69.-
Goemen	30.-	69.-
Hang Time	20.-	49.-
Lamborgini	40.-	79.-
Lylat Wars	30.-	69.-
Mario Kart	35.-	69.-
M.-Impossible	40.-	79.-
NBA Courtside	25.-	59.-
NBA LIVE 99	40.-	79.-
NHL 99	40.-	79.-
Pilotwings	30.-	59.-
Snowboard Kids	40.-	69.-
Snowboarding 1080	40.-	69.-
Top Gear Overdrive	45.-	79.-
Turok	25.-	59.-
Turok 2	40.-	69.-
WCW vs nWo Revenge	50.-	89.-
Wipeout 64	40.-	89.-
WWF Warzone	40.-	79.-
Yoshi´s Story	40.-	69.-
Zelda	50.-	89.-

Neuwaren Playstation

Konsole mit Dual Shock	239,95
Akuji the Heartless	99,95
Asterix	89,95
Blaze N Blade	99,95
Breath of Fire 3	89,95
C 3 Racing	89,95
Colny Wars 2	89,95
C & C-Gegenschlag	89,95
Cool Boarders 3	89,95
Crash Bandicoot 3	89,95
Earthworm Jim 3D	89,95
Fifa 99	89,95
Formel 1´ 98	99,95
G.-Police 2	99,95
Global Domination	89,95
KKND	89,95
Legend	89,95
Medievil	89,95
Metal Gear Solid	99,95
Music	89,95
NBA Live 99	89,95
Need for Speed 3	89,95
O.D.T	89,95
Premier Manager 99	89,95
Racing Simulation 2	89,95
Rayman 2	89,95
Ridge Racer 4	99,95
Silent Hill	89,95
Spyro the Dragon	89,95
Tekken 3	99,95
Toca Touring Car 2	89,95
Tomb Raider 3	89,95
WCW VS.Nwo:Thunder	89,95
Wild Arms	79,00

Ab 3 Teile Versandkostenfrei

Schnellversand: bis 17.00 Uhr bestellte Ware werden noch am selben Tag abgesendet.
Versandkosten: DM 9.- + Nachnahmegebühr. Für nicht angenommene Waren berechnen wir pauschal DM 20.-
Ankauf bequem per Post **nach** telefonischer Absprache.

Neuwaren Platinum

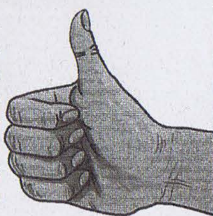
Abe's Oddysee	49,95
Alien Trilogy	49,95
Bust a Move 2	49,95
Command & Conquer	49,95
Crash Bandicoot	49,95
Croc	49,95
Destruction Derby 2	49,95
G.T.A	49,95
Hercules	49,95
Jurassic Park	49,95
Mickey's Wild	49,95
Micro Machines V3	49,95
Pandemonium	49,95

Neuwaren Platinum

Porsche	49,95
Rayman	49,95
Resident Evil	49,95
Road Rash	49,95
Soul Blade	49,95
Soviet Strike	49,95
Tekken 2	49,95
Toca Touring Car	49,95
Tomb Raider	49,95
True Pinball	49,95
V-Rally	49,95
Wipeout 2097	49,95
Worms	49,95

Neuwaren Dreamcast

Konsole	699,95	Godzilla	149,95
Joypad Dreamcast	89,95	July	159,95
Joystick Arcade	159,95	Incoming	149,95
RGB-Kabel	59,95	Pen Pen	149,95
VMS Memory Card	89,95	Sega Rally 2	149,95
Blue Stinger	149,95	Sonic Adventure	159,95
Daytona	149,95	Tetris 4D	149,95
Evolution	159,95	Virtua Fighter 3tb	149,95



Weitere 1001 Artikel auf Lager

Meuterei im Genlabor

Im Prolog kämpft Ihr mit einem Agenten im Turbolift



Während Playstation-Jünger mit "Metal Gear Solid" vorerst beschäftigt sind, arbeitet Konami an einem interaktiven Cyberthriller für das Nintendo 64: "Hybrid Heaven" soll Euch das Grauen lehren.



Jetzt wird's heiß: Eine gewaltige Explosion nebelt Euren Helden in eine Feuerwolke ein.



Laserbarrieren könnt Ihr auch mit Eurem Laser nicht durchbrechen: Sucht einen gleichfarbigen Schalter an den Wänden.









Die patrouillierenden Kampfdronen seht Ihr erst, wenn sie Euch mit ihrem Laser erfaßt haben: Nur wer knapp über die Kistenkante ballert (rechts), darf das Hindernis erklimmen.

Mit "Hybrid Heaven" schickt Euch Konami in den Kampf gegen glibbrige Mutanten und mechanische Kampfdronen: Als indianischer CIA-Mitarbeiter Diaz geratet Ihr zwischen die Fronten der Regierung und einer teuflischen Verschwörung gegen den Weltfrieden. Wenige Tage vor der Unterzeichnung eines weltweiten Abrüstungsabkommens entfliehen tödliche Kampfdronen aus einem Genlabor des Militärs, ein Anschlag ist wahrscheinlich. Nur wenn Ihr bis ins Herz der unterirdischen Genbasis vordringt und die Bösewichte stellt, könnt Ihr die Welt retten.

Euer Weg führt durch düstere Transportschächte, gentechnische Versuchsanlagen und verzwickte Laborlabyrinthe: Ihr blickt Eurem Schützling über die Schulter, dürft die Kamera aber auch im Kreis drehen. Versperrt Euch ein heruntergefallener Balken oder Stahlträger den Weg, springt Ihr entweder darüber und robbt unter ihm hindurch. Da sich die Basis im Alarmzustand befindet, patrouillieren alle paar Meter Kampfroboter und durchleuchten mit ihren Suchlasern jeden Winkel. Um sie aus dem Weg zu räumen, nutzt Ihr entweder den Standardlaser oder eine der zahlreichen Extrawaffen wie Flammenwerfer und Eisstrahl. Neben Kampfdronen versperren Euch auch Laserbarrieren und andere Todesfallen den Weg. Mit ein paar Schüssen auf einen nahegelegenen Schalter sind die Schikanen jedoch kein Problem. Natürlich lauern Euch Wachen und einige Reagenzglasmutanten auf: Kommen Euch die Fieslinge zu nahe, wird in den Kampfmodus (Seitenperspektive) umgeblendet: Sprintend auf der Flucht oder auf einer Position verharrend, sammelt Ihr Kraft für eine hämmernde Attacke – hat sich Euer Kraftbalken aufgeladen, stürmt Ihr dem Feind entgegen und drückt im rechten Augenblick die Angriffstaste. Statt einem Hieb erscheint ein Menü auf dem Bildschirm, in dem Ihr aus anfangs vier Kicks und Schlägen wählt. Anschließend hofft Ihr auf einen Treffer, denn der Feind (oder bei einer Gegenattacke Ihr selbst) verteidigt sich mit Ausfallschritt, Konterschlag und Block. Für jeden Sieg kassiert Ihr Eigenschaftspunkte für Kraft, Schnelligkeit und Gewandtheit sowie eine Hieb-Variante des Unterlegenen. So bereichert Ihr Euer Schlagrepertoire mit unzähligen Uppercuts, Highkicks sowie Würfen wie Backsupplex und Sidethrow. Mit stattlicher Kondition dürft Ihr die Moves zu satten 4-Hit-Combos kombinieren und auf dem Modul verewigen. *oe*

TITEL	Hybrid Heaven
HERSTELLER	Konami
SYSTEM	Nintendo 64
BRD-RELEASE	3. Quartal

Futuristisches 3D-Adventure mit Echtzeitstrategie-Kampfsystem, fiesen Fallen und Schalterrätseln.







Gespräche aus verschiedenen Perspektiven, actiongeladene Zwischensequenzen und Knobeleien mit futuristischen Maschinen lockern die Mutantensuche auf.



TELEFON
05528 / 982750
05528 / 982760

Grobi´s Gameshop

- Großhandel für Unterhaltungselektronik -

TELEFAX
05528 / 982762



PSX Multitap 59,-



PSX Joypad 29,-



Link PSX 22,-





Verlängerung N64/PSX 19,-

RGB PSX 19,-



2 Meg PSX 35,-
4 Meg PSX 39,-



RGB + Audio/Video 24,-





HF-Antennenkabel PSX/N64 39,-



1 Meg PSX 19,-



8 Meg PSX 45,-



1 Meg N64 29,-



Mouse PSX 39,-

NEU Renn- NEU
und Flugsimulatoren
Vermietung
Uwe Kaufel
Tel: 05522 / 74444

Test the Best **Innovation** Mehr Zubehör braucht keiner

Grobi´s Gameshop, Im Steinfelde 11 a, 37434 Bilshausen

Alle Logos sind eingetragene Warenzeichen der jeweiligen Hersteller

---

Kleiner Auszug aus unserem Programme.

Playstation + Dualshock	245,00
Dualshock Pad	65,00
Nintendo 64 + Mario	245,00
Passport Adapter (N64)	80,00
Equalizer Gamebuster Deluxe	79,90
Expansion Pack (N64)	75,00
A Bug's Life (PSX)	100,00
All Star Tennis '99 (N64/PSX)	125/100,00
Akuji (PSX)	105,00
Asterix (PSX)	100,00
Banjo-Kazooie (N64)	95,00
Beetle Adventure Racing (N64)	120,00
Bio-Freaks (N64/PSX)	110/90,00
Box Champions (PSX)	100,00
Brave Fencer	130,00
Breath of Fire III (PSX)	100,00
C&C: Gegenschlag (PSX)	100,00
Civilisation II (PSX)	100,00
Cool Boarders 3 (PSX)	95,00
Colin McRae Rally (PSX)	100,00
Crash Bandicoot 3 (PSX)	100,00
Dark Stalkers 3 (PSX)	100,00
Driver (PSX)	100,00
F-1 World Grand Prix II (N64)	95,00
F-1 '98 (PSX)	100,00
F1-Racing Simulation 2 (N64/PSX)	120/100,00
FIFA Soccer'99 (N64/PSX)	120/95,00
F-Zero X (N64)	100,00
G-Police Platinum (PSX)	50,00
Grandstream Saga (PSX)	100,00
Gran Turismo (PSX)	90,00
Guardian Crusade (PSX)	100,00
Heart of Darkness (PSX)	100,00
International Soccer '98 (N64/PSX)	100,00
KKND-Crossfire (PSX)	100,00
Mario Party (N64)	100,00
Master of Monsters (PSX)	105,00
MediEvil (PSX)	100,00
Micro-Machines Turbo (N64)	100,00
Mission Impossible (N64)	110,00
Motor Racer 2 (PSX)	100,00
Musik (PSX)	100,00
NBA Live '99 (N64/PSX)	115/100,00
Need for Speed IV (PSX)	100,00
NHL'99 (N64/PSX)	115/95,00
Nightmare Creatures (N64)	150,00
Odd World 2 (PSX)	100,00
Parasite Eve	120,00
Populous (PSX)	100,00
Rayman 2 (N64/PSX)	125/100,00
Ridge Racer 4 (PSX)	100,00
Rollcage (PSX)	100,00

Damian Keenan · Grafikdesign · 71229 Leonberg · 0 71 52 · 92 97 20

Neue Preisliste! Kostenlos anfordern!



GAME BOY COLOR	150,00
A Bug's Life	75,00
Schlumpfe	75,00
Star Wars	75,00
Turok 2	75,00
Wario Land 2	75,00
V-Rally	75,00
Quest for Camelot	75,00
Zelda	75,00

Dreamcast



Sega Dreamcast incl. Spannungswandler	579,00
RGB-Kabel	60,00
Memory Card VMS	60,00
Aero Dancing	150,00
Blue Stinger	150,00
Incoming	150,00
July	150,00
Kart	150,00
Lenkrad	150,00
Marvel vs. Capcom	150,00
Monaco Grand Prix	150,00
Pen Pen Tricelon	150,00
Power Stone	150,00
Puyo Puyo	150,00
Pyschic Force 2012	150,00
Sega Rally 2	150,00
Seven Cross	150,00
Sonic Adventure	150,00
Tetris 4D	150,00
Virtua Fighter 3	150,00

ORDER IN TIME

VIDEO & PC GAMES

Alle Sendungen versandkostenfrei!



Metal Gear Solid	100,00
Premium Pack	160,00
Lösungsbuch	35,00

Saga Frontier (PSX)	110,00
Street Fighter Zero III (PSX)	100,00
Silent Hill (PSX)	140,00
Soulblade Platinum (PSX)	50,00
Soul Reaver (PSX)	105,00
Spyro the Dragon (PSX)	100,00
Star Wars Rogue Squadron (N64)	120,00
1080° Snowboarding (N64)	100,00
Street Fighter Zero III (PSX)	100,00
Tai Fu (PSX)	105,00
Tales of Destiny (PSX)	130,00
Tekken 3 (PSX)	100,00
Tomb Raider 3 (PSX)	100,00
Toca Touring Car Teil 2 (PSX)	100,00
Turok 2 eng/dt	125/100,00
Vergessene Welt Platinum (PSX)	50,00
Vigilante 8 (N64)	125,00
Virtual Pool (N64)	115,00
WCW vs. NWO Thunder (N64/PSX)	120/90,00
Wild Arms (PSX)	100,00
Wipe Out (N64)	90,00
Xenogears (PSX)	130,00
X-Ploder Pro (PSX)	135,00
Zelda (N64)	115,00

MEGASTORE · Die Spielmaschine in der Stuttgarter City auf über 300m² Ladenfläche

Produktangebot auch erhältlich bei GAMESTORE
Rüttenscheider Str. 181 · 45131 Essen · Tel 0201·777235
Kölner Str. 25-40 · 40211 Düsseldorf

Lieferbedingungen: + 3,50 DM Nachnahme. Spiele werden im Sicherheitskarton verschickt. Wir akzeptieren alle Kreditkarten. Telefonische Bestellungen mit Kreditkarte möglich. Annahmeverweigerer von uns gelieferter Waren berechnen wir die uns entstandenen Lieferkosten pauschal mit 20,- DM. Unser Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt. Unfreie Lieferungen werden nicht angenommen. Irrtümer vorbehalten.

Telefon 07 11 · 22 29 10-30/50

Theodor-Heuss-Strasse 15 · 70174 Stuttgart (Stadtmitte)
OIT-Heilbronn · Kilian Str. 7 · (Kilian Passage) · 74072 Heilbronn (kein Versand)

LADEN	Mo-Fr:	10.00-18.30
	Sa:	10.00-16.00
VERSAND	Mo-Fr:	10.00-18.00

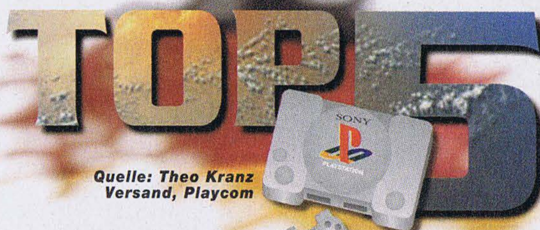
GROSSHANDEL	nur für Händler!!
Telefon	07 11 . 22 29 10 - 10
	07 11 . 22 29 10 - 20

Electronic Arts im Formel-Fieber

Mal sehen, was noch fehlt: Mit weitreichenden Formel-1-Lizenzen greift EA nach der Motorsport-Krone.

Details über den Preis wurden nicht bekannt, ansonsten schwelgt der weltweit größte Software-Anbieter Electronic Arts in Superlativen: Seit Jahren ist das "EA Sports"-Label u.a. mit Spielen zur US-Motorsport-Liga NASCAR auf der Überholspur, doch damit war man nicht zufrieden. Anfang 1999 verkündete EA, ein Rennspiel mit dem Volkswagen "New Beetle" zu veröffentlichen. Der neue Lizenz-Deal ermöglicht EA Zugriff auf alle Fahrer, Teams und Strecken der "Formel 1" – für Europa die wichtigste Motorsport-Lizenz. Dabei verliert EA keine Zeit mit langen Vorbereitungen. Noch 1999 sollen Spiele für alle führenden Plattformen erscheinen. Tom Stone, Vizepräsident von Electronic Arts in Europa, kündigte Rennsimulationen mit Management-Teil an: "EAs Formel-1-Spiele wird es den Motorsport-Fans in aller Welt erlauben, in die Haut von Fahrern und Rennstall-Besitzern zu schlüpfen – und sowohl in den Kurven, als auch bei Vertragsabschlüssen zu bestehen."





Quelle: Theo Kranz Versand, Playcom

1 /1 **Metal Gear Solid** — Konami
Agenten-Stelldichein in Sibirien: Der Actionkracher ist ein Pflichtkauf für alle, denen das Warten auf den nächsten 007-Film zu lang wird.

2 /- **GTA (Platinum)** — Take Two
Das Gute im Menschen hat bei diesem Spiel Pause: Rächt Euch digital bei Fußgängern, Banken und allem, was Euch sonst noch im Weg steht.

3 /- **Rally Cross 2** — Sony
Rennspiele haben bekanntlich ganzjährig gute Karten: Man muß kein Colin sein, um mal Charts-Höhenluft zu schnuppern...

4 /- **Tomb Raider (Platinum)** — Eidos
Kein Monat ohne Eidos-Lady, egal in welchem Abenteuer: Auch wenn Teil 1 schon Staub ansetzt, ist's immer noch ein Hit!

5 /- **Granstream Saga** — Sony
Guck' mal, wer sich da verkauft: Nach längerer Abwesenheit rollt ein Rollenspiel in die Playstation-Top-5. Einfach sagenhaft!

Gamester-Lenkräder runderneuert

Mit neuem Design und pfiffigen Features gehen neue Gamester-Lenkräder für Nintendo 64 und Playstation an den Start

Die bisherigen Modelle, die in MAN!AC-Tests stets mit guten Ergebnissen glänzten, laufen mit Erscheinen der neuen Geräte aus. Auch vom erst in MAN!AC 12/98 vorgestellten Rumble-Modell für die Playstation, das aufgrund von Soundeffekten rüttelt, sind nur noch Restbestände erhältlich. An dessen Stelle tritt ein vollwertiges "Dual Force"-Modell (etwa 140 Mark, links), mit dem alle Dual-Shock-kompatiblen Spiele laufen. Die Stromversorgung erfolgt über ein separates, beiliegendes Netzteil. Der kleine Bruder dieses Geräts, das "PSX Steering Wheel", kostet nur knapp 100 Mark und verfügt über keine Rumble-Effekte. Die Nintendo-64-Version des Gamester-Lenkrads heißt ab jetzt "G64" und kostet ebenfalls 140 Mark (unten). Dessen Rumble-Funktion benötigt keine zusätzliche Stromquelle, außerdem ist wie bisher ein Einschub für Memory-Paks angebracht.

Allen Modellen gemein ist die Auslieferung mit griffigen Pedalen und zwei Feststellschrauben, mit denen die Lenkräder auch an einem Tisch montiert werden können. Das Design ist bei den neuen Geräten optimiert: Das Lenkrad ist jetzt rund und etwas dicker, die Knöpfe sind besser bedienbar. Im MAN!AC-Test konnten die Geräte ordentlich punkten. Nach kurzer Einspielzeit vermitteln sie ein tolles Rennfahrer-Feeling. Dank Kalibrierungsfunktion, Negcon-Modus und digitalem Steuerkreuz arbeiten fast alle Spiele tadellos mit den Lenkrädern zusammen. Lediglich die nach wie vor straffe Zentrierung macht dezente Richtungswechsel etwas unpräzise – nur ein kleiner Wermutstropfen an dem hervorragend verarbeiteten und halbwegs preisgünstigem Zubehör.

NEWS

Internet-Nachrüstung: Nintendo 64 got Mail!

Auf ins Netz der Netze – Interact plant ein Nintendo-64-Peripheriegerät samt Modem und Keyboard.

Der "Net Shark" soll im dritten Quartal '99 in den USA erscheinen, der Preis beträgt 80 US-Dollar (etwa 150 Mark). Außerdem plant Interact, Käufern des "Net Shark" einen Internet-Zugangsservice für zehn US-Dollar (knapp 18 Mark) pro Monat einzurichten. Die Datenübertragungsrate des Modems ist mit 14.4 KBit/Sekunde allerdings ziemlich schlapp. Doch das ist laut Interacts Produktmanager Terence Thomas nicht so wichtig: "Online-Spiele mit dem Net Shark sind unwahrscheinlich. Das Design zielt primär auf die Nutzung als Kommunikations-Center ab, mit dem Emails und Spielstände von anderen Benutzern via Interact-Server verschickt und empfangen werden können." Eine Deutschland-Veröffentlichung des Net Shark ist derzeit leider nicht geplant.

Take Two: Ein Rockstar für Konsolenspiele

Um die Entwicklung von Videospielen zu forcieren, gründete der Publisher Take Two eine eigene Konsolen-Abteilung.



Die wichtigsten "Rockstar"-Projekte sind zwei Nachfolger der erfolgreichen Autoknacker-Simulation "Grand Theft Auto", wobei ein Titel ("London 1969") als Addon-CD geplant ist. Das reguläre Sequel soll unter dem Titel "GTA 2" im Spätherbst auf den Markt kommen. "Wild Metal Country" (für Dreamcast) macht Euch zum Kampfpiloten in Buggy-Panzern. Bei Delphine Software ("Moto Racer") in Paris entsteht mit "Darkstone" (Bild) ein mittelalterliches Action-Adventure in bester "Diablo"-Tradition. Ein Highlight ist "Monster Truck Madness" (Nintendo 64), die Umsetzung von Microsofts PC-Offroader. Anfang nächsten Jahres plant Rockstar die Skateboard-Simulation "Thrasher" (Playstation), das Actionspiel "Kiss: Psycho Circus" (Playstation) und die PC-Umsetzung "Max Payne" (Dreamcast).

TOP 5

Quelle: Theo Kranz Versand, Playcom

1 /2 **Zelda 64** — **Nintendo**
Link bringt den anderen N64-Spielen erneut die Ocarina-Flötentöne bei: Unangefochten musiziert das Rollenspiel an der Spitze!

2 /3 **Rogue Squadron** — **Nintendo**
Lord Vader schickt die Truppen los, doch dieser Plan geht in die Hos': Das Ballerspektakel um Luke und die anderen Rogen verbessert den Rang.

3 /1 **Turok 2** — **Acclaim**
...und wenn er sich nicht in seinen irre großen Levels verlaufen hat, dann ballert "Yoshi" Turok noch heute auf die Prima-Gene.

4 / - **WCW vs. NWO Revenge** — **THQ**
Von Muskeln und Menschen: Im Club der roten Birnen nehmen sich bis zu vier Rempel-Profis gegenseitig in den Schwitzkasten.

5 / - **F1 World Grand Prix** — **Nintendo**
Schumi, fahr schon mal den Wagen vor – aber bitte nicht wieder beim Start abwürgen! Auch auf dem Nintendo geht's um Punkte.

Bund fürs Leben? Interplay und Virgin verbandelt

Nach langen Monaten der Spekulation hat der finanziell angeschlagene Publisher Interplay in Virgin einen Partner gefunden

Mit Virgin Interactive wurden Mitte Februar weitreichende Verträge über eine Zusammenarbeit abgeschlossen. So werden die beiden Firmen in den Bereichen Publishing, Verkauf, Marketing und Distribution kooperieren. In Deutschland wird sich Virgin neu ordnen müssen: Fast die gesamte Belegschaft wechselte zur neugegründeten Vertretung des US-Entwicklers Crave Entertainment.

Für Europa bedeutet der Deal, daß Interplay für seine Titel die Vertriebskanäle von Virgin nutzen wird. Interplay hingegen übernimmt die Verantwortung für alle aktuellen und zukünftigen Titel von Virgin in Territorien wie Nord- und Südamerika sowie Japan. Ein weiterer Punkt der Vereinbarung besagt, daß Interplay 49,9 Prozent der Anteile von Virgin Interactive überschrieben werden. Über die Kosten wurde Stillschweigen vereinbart.



"Dieser Vertrag ermöglicht uns...direkte Distributionskanäle innerhalb von Deutschland, Frankreich, Spanien und England zu nutzen", so Interplay-Chef Brian Fargo. "Darüber hinaus wird Interplay eine vollkommen neue Produktpalette für den Vertrieb in Nordamerika erhalten." Fargo fügte hinzu, daß diese Kooperation ein Teil der Bemühungen sei, 1999 wieder schwarze Zahlen zu schreiben. Im Videospiel-Bereich waren 1998 insbesondere das enttäuschende "Power Boat Racing" (Playstation) und die Verschiebung von "Earthworm Jim 3D" (Playstation und Nintendo 64) für miese Ergebnisse verantwortlich.

Angesichts der Verluste im 3. Quartal '98 in Höhe von 15,1 Millionen US-Dollar wurde Interplay erst im Oktober vergangenen Jahres umstrukturiert. Die erneut negativen Geschäftsergebnisse des 4. Quartals wurden am 23. Februar bekanntgegeben – Interplay hatte sicherheitshalber schon im Vorfeld negative Zahlen angekündigt.

Playstation reif für den Blaze-Koffer

Nobel, nobel: Der Blaze-Konsolenkoffer verstaut Eure Konsolen samt Zubehör.

Der aus softem Plastik geformte Koffer wurde im typisch rundlichen Playstation-Design gehalten und bietet jede Menge Stauraum für alles, was Ihr zu einem zünftigen Spieleabend braucht: Die Konsole, zwei Pads und alle nötigen Anschlußkabel werden in Aussparungen gelegt und mit Klettbändern fixiert. Der Rest, also Spiele, Memory-Karten und X-Ploder-Schummelmodul, wandert in kleine Netz-Taschen. Leider ist nur Platz für vier Spieleverpackungen – wer große Sammlungen transportieren will, sollte die CDs vorher in kleinere Hüllen packen. Übrigens bietet der Koffer auch der Konsolen-Konkurrenz wie Nintendo 64 und Dreamcast ein sicheres Versteck (siehe Bild). Den stabilen Koffer findet Ihr für ca. 50 Mark im Fachhandel.





GameXX-Spiele-Börse in Berlin

Am Sonntag, dem 16. Mai treffen sich Berliner Spiele-Freaks zum Flohmarkt.

Thema des Tages sind Videospiele aller Art – ob Oldies oder Dreamcast, ob Kauf, Tausch oder Verkauf. Habt Ihr Eure Sammlung vervollständigt, knüpft Ihr mit den anwesenden Freaks Kontakte und fachsimpelt über seltene Module oder die Chancen der "Playstation 2".

Die Veranstaltung dauert von 14 bis 20 Uhr und findet in der Halle vom Statthaus Böcklerpark, Prinzenstraße 1, statt – die U-Bahn-Haltestelle Prinzenstraße liegt gleich daneben. Der Eintritt beträgt drei Mark (inklusive Tombola), wer seine Raritäten auf dem Tapeziertisch verkaufen will, zahlt 15 Mark Standmiete (Größe ca. 2,20 Meter). Natürlich können auch PC-Spiele verkauft und getauscht werden – Kopien sind streng verboten!

Für weitere Informationen kontaktiert direkt den Veranstalter Matthias Herrendorf unter Tel. 030/685 87 56 (18 bis 21 Uhr).

COMING SOON



Quelle: Theo Kranz Versand

In Vorbereitung: Release-Highlights

TITEL	HERSTELLER	SYSTEM	GENRE
APRIL			
Blood Lines	Sony	PS	Action
Capcom Generation Vol. 1	Sony	PS	Spielesammlung
Civilization 2	Activision	PS	Strategie
Charlie Blasts Territory	Kemco	N64	3D-Jump'n'Run
Goemon Mystical Ninja 2	Konami	N64	Action-Adventure
Crash Bandicoot 2 Platinum	Sony	PS	Jump'n'Run
3Xtreme	Sony	PS	Rennspiel
MAI			
Bomberman Fantasy	Sony	PS	Action
Driver	GT Interactive	PS	Action/Rennspiel
G-Police Platinum	Psygnosis	PS	Shoot'em-Up
LeMans 24	Infogrames	PS	Rennspiel
Soul Reaver	Eidos	PS	3D-Jump'n'Run
F1 World Grand Prix 2	Nintendo	N64	Rennspiel
Shadowgate	Kemco	N64	Rollenspiel
WWF Attitude	Acclaim	N64	Sport: Wrestling
Star Wars: Pod Racer	Nintendo	N64	Rennspiel
JUNI			
Bugs Bunny auf Zeitreise	Infogrames	PS	3D-Jump'n'Run
G-Police 2	Psygnosis	PS	Shoot'em-Up
Croc 2	Fox	PS	3D-Jump'n'Run
V-Rally 2	Infogrames	PS	Rennspiel
Looney Tunes: Space Race	Infogrames	N64	Rennspiel
Messiah	Interplay/Shiny	PS	Action
Hybrid Heaven	Konami	N64	Rollenspiel

Dreamcast goes DVD – Sega of America feuert zurück

Nach Bekanntgabe von Leistungsdaten der "Playstation 2" meldet sich Bernie Stolar, Chief-Officer von Sega America, zu Wort.

Der Zeitplan für den US-Start im September '99 werde eingehalten, so Stolar, und die Software sei bereits unterwegs: "Wir sind zu 100 Prozent auf Kurs, was den meiner Ansicht nach größten Launch der Videospiel-Industrie betrifft". Außerdem nannte Stolar Firmen wie GT Interactive, Acclaim, Capcom und Konami als Beispiel für die Unterstützung der Softwarehersteller. Beim D-Day am 9. September würden zwischen acht und zwölf Spiele lieferbar sein, bis Weihnachten wolle man 30 Titel in den Läden stehen haben. "Wir werden die Spiele-Bibliothek vorweisen, um den Dreamcast zum globalen Erfolg zu machen", so Stolar weiter. Dann nahm Stolar zu Spezifikationen der Playstation 2 von Sony Stellung: "Der Dreamcast wird ebenfalls DVD-Technik nutzen – aber erst, wenn der Zeitpunkt gekommen ist". Stolar verglich die ausbaufähige Architektur des Dreamcast mit einem "lebenden Organismus, der mit dem Spieler wächst."
Vor der Playstation 2 habe man Respekt, aber keine Angst: "Auf dem Papier hört sich Sonys Maschine beeindruckend an; aber es ist eine Tatsache, daß sie bisher nur auf dem Papier steht. Dreamcast ist jetzt schon hier." Ferner verliere Sony mit einer Preisvorstellung von umgerechnet etwa 700 Mark die Spieler aus den Augen: "Sie zielen nicht mehr auf die Spielergemeinde, sondern auf eine demographisch ältere Zielgruppe: Den Settop-Box Konsumenten."

NEWS

Sony speckt ab: Weltweite Restrukturierung

Die Sony Corporation in Japan gab Anfang März Pläne bekannt, die Zahl der Beschäftigten dramatisch abzubauen.

Trotz weltweiter Erfolge sollen durch Umstrukturierungen bis Ende März 2003 insgesamt 17.000 Arbeitnehmer den Hut nehmen. Die Anzahl der Sony-eigenen Produktionsstätten soll im selben Zeitraum von 70 auf 55 verringert werden. Sony kündigte an, daß die Maßnahmen sowohl Asien als auch Nordamerika und Europa betreffen. Das Ziel der Restrukturierung liegt primär in einer neuen Organisation von Sonys Tochterfirmen wie "Home Network", "Personal IT Network" und "Core Technology & Network" – diese sollen Sonys Position im Bereich der Netzwerk-Technik festigen. Analysten warnten vor der Konzentration des Elektronik-Giganten auf die Playstation: Der Anteil des Konsolengeschäfts am japanischen Konzerngewinn lag im letzten Geschäftsjahr bei 46% und soll im nächsten Jahr auf 51% steigen.

Crash, Solid Snake und Spiele-Piercing

Spiele-Umsetzungen für Sammler: Nach "Zelda" und "Resident Evil" erscheinen weitere Konsolen-Stars als Figuren.

Beutelratte Crash bleibt seinem Hyperaktiv-Image treu und kommt gleich zweifach zu Figuren-Ehren: Einmal als fliegender "Jet Pack Crash" sowie grinsend auf einem Jet Board. Mit von der Partie sind Schwester Coco, Großhirn Neo Cortex sowie zwei seiner Helfer. Alle Figuren verfügen über reichhaltiges Zubehör wie Waffen, Aufkleber oder Äpfel und kosten je knapp 40 Mark.
Die "Metal Gear Solid"-Serie besteht aus acht verschiedenen, hochwertig bemalten Figuren wie Solid Snake, Liquid Snake oder Sexy Sniper Wolf. Auch diese Sammlerstücke werden mit zahlreichen Gimmicks wie Peitschen, Gasmasken und Waffen ausgeliefert. Beide Figurenserien erhaltet Ihr von der Firma Game-Planet (Tel: 0271/8909883).
Spielefans finden hier übrigens noch viele andere witzige Gimmicks wie ein "Original Lara Piercing", außerdem können Spiele auch ausgeliehen werden: Bei späterem Kauf wird die Verleihgebühr auf den Preis angerechnet.





Game Planet-Verlosung

In Zusammenarbeit mit dem Spiele-Spezialisten Game Planet verlost MAN!AC fünf "Crash Bandicoot"-Sets und drei "Metal Gear Solid"-Figuren.
Um zu gewinnen, schickt uns eine Postkarte mit der richtigen Lösung.

Lösung auf eine Postkarte schreiben und einsenden an:

Nur einer der folgenden Kerle ist ein "Crash"-Bösewicht. Welcher?

A) "Kommoden-Ede", ein fieser Tiger
B) "Komma'her", ein verrückter Wissenschaftler
C) "Komodo Moe", ein beleibtes Reptil

Cybermedia Verlag
Game Planet-Verlosung
Wallbergstr. 10
86 415 Mering

Einsendeschluß ist der 10. Mai '99

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen

RENNSPIELE

DAS CHAMPAGNER-GENRE

Auf die Startplätze, fertig, los! Die spannendsten Autorennen finden nicht in der Formel 1, sondern auf Euren Konsolen statt!



Rasen, rempeln, reparieren: Motorsport-Fans mit einer Konsole haben gut lachen. Fast jeden Monat erscheinen tolle neue Rennspiele, die Wahl fällt schwer. MAN!AC präsentiert Euch beim ersten Spieleführer des Jahres alles, was Ihr rund um's Thema wissen müßt. In unserer Historie erfahrt Ihr, wie aus Klötzchen räumliche Renner wurden, ein Glossar übersetzt Euch den PS-Kauderwelsch in verständliche Begriffe und der Konsolenvergleich zeigt, welche Konsole für Rennsport-Freunde ideal ist. Außerdem präsentieren wir Euch einen Überblick der besten Genrevertreter und erleichtern Euch mit einem Fragebogen die Suche nach Eurem Topspiel – je größer die Auswahl, desto wichtiger die Information. So, genug der Aufwärmphase – genießt den Blick unter die Motorhaube und vergeßt das Gasgeben nicht! *cb*



SPIELEFÜHRER '99
WISSEN ZUM SAMMELN

Genre	Ausgabe
Rennspiele	5/99
Jump'n'Runs	in Kürze
Sportspiele	in Kürze
Actionspiele	in Kürze
Strategiespiele	in Kürze
Rollenspiele	in Kürze
Denkspiele	in Kürze
Beat'em-Ups	in Kürze



EIN GENRE BOOMT

In den letzten drei Jahren entwickelten sich Rennspiele zu einem der erfolgreichsten Genres. Insbesondere die Playstation wird mit Polygon-Flitzern geradezu überrollt. In unserer Statistik seht Ihr, daß der Anteil an Rennspielen stetig wächst. Zu diesem PS-Eifer haben die Entwickler auch allen Grund: Laut aktueller MAN!AC-Umfrage zählen über 50 Prozent von Euch Rennspiele zu ihren beliebtesten Genres.







Vom Pitstop-Pixel zum Power-Renner

Heute eine Selbstverständlichkeit, vor zwanzig Jahren noch undenkbar: Realistische Autorennen aus dem Cockpit zum Mitspielen. Damals mußte getrickst werden, um die Illusion von "Speed" zu ermöglichen. Lest, wie aus Improvisation Perfektion wurde...

Vektor-Rennen für Zuhause: Ataris "Pole Positon" auf MBs Vectrex-System.

Das Genre der Rennspiele ist so alt wie die Videospiele selbst. Schon vor 25 Jahren versuchte man, die Faszination schneller Flitzer auf den Bildschirm zu bringen – allerdings konnte von Geschwindigkeitsrausch noch keine Rede sein. Statt den Spieler in ein virtuelles Cockpit zu verfrachten, mußten die Spieler anno 1975 bei Ataris **Indy 500** Klötzchen-Autos um Rundkurse steuern. Immerhin waren die Geräte schon mit Lenkrädern versehen – bei den Heimumsetzungen für Atari VCS und andere Konsolen der Frühzeit steuerte man meist mit Drehreglern um die Kurven. Der nächste Schritt in der Evolution der Rennspiele war die Einführung des Scrollings: Bei Universals **Kick Rider** (1984) oder Ballys **Spy Hunter** (1983) raste eine Straßentapete auf das Gefährt zu. Die Aktionen des Spielers beschränkten sich damals lediglich auf reaktionsschnelles Ausweichen bei Hindernissen und Konkurrenzfahrzeugen, echte "Fahrsimulationen" waren damals trotz gewagter Laserdisc-Pioniere wie dem "Laser Grand Prix" noch nicht geboren. Deshalb mußte ein Perspektivenwechsel her, den Atari mit **Pole Position** 1982 vollbrachte: Endlich steuerte man seinen Formel-Flitzer in 3D um einen Rundkurs, bei Crashs explodierte der Bitmap-Bolide in einem effektvollen Feuerball und vor dem Rennen wird erst mal eine Qualifikationsrunde gedreht. Zwar hatte Atari mit **Night Driver** schon 1976 ein erstes 3D-Experiment gezündet, doch in dunkler Nacht war außer Begrenzungspfählen kaum was zu sehen – dennoch war das Spiel seiner Zeit weit voraus. **Pole Position** (eine Kooperation von Atari und Namco) hingegen ebnete den Weg für 3D-Rennspiele, wie Ihr sie heute kennt: Mit satter Polygon-Performance im Prozessor kehren nur die wenigsten aktuellen Titel zur 2D-Ansicht zurück. Lediglich Multiplayer-Spektakel wie **Micro Machines** vermeiden durch Draufblick oder isometrische Darstellung die Unterteilung des Bildschirms in kleine Fenster.



Tohuwabohu der Grafikelemente auf NECs PC-Engine: Zoomende Bitmap-Spiele wie "Out Run" waren damals schwer umsetzbar.



Spione wie wir: Der scrollende "Spy Hunter" auf Achse.




3D-Action der Frühzeit: "Turbo" auf dem Coleco-System wurde 1981 bereits mit Lenkrad ausgeliefert. Rechts "SCI" und "Pitstop".

DER RENNSPIEL-

Die Entwicklung des Rennspiels von den Siebziger Jahren bis heute war langwierig und mühsam – doch der Aufwand hat sich gelohnt.

DIE TESTPHASE
ca. 1974-1978

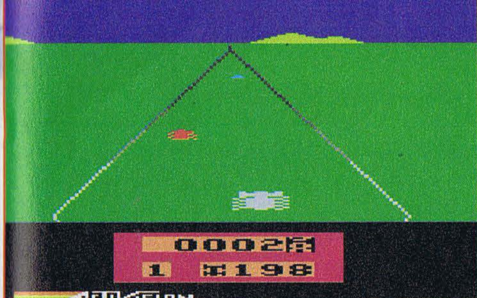
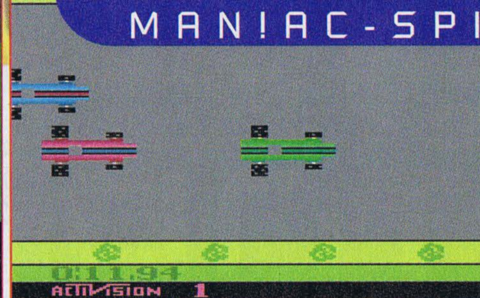
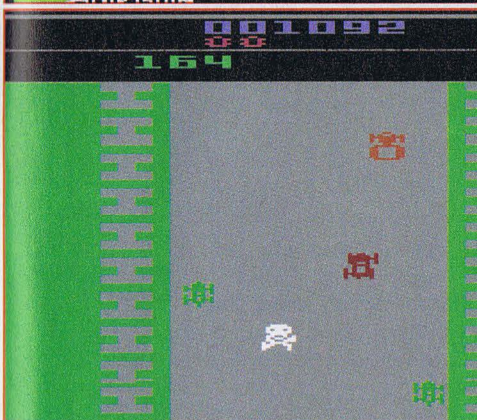
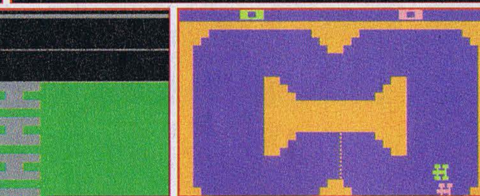
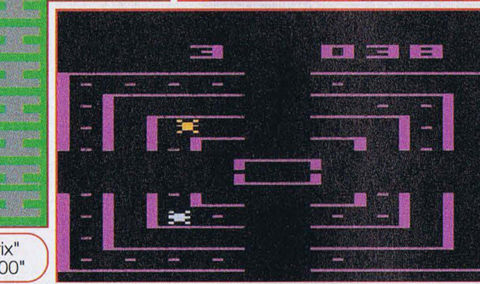
Der Spieler steuert ein Auto durch einen bildschirmgroßen Parcours; mit Farbfolien wird die monochrome Vogelperspektiven-Optik aufgepeppt. Das simple Spielprinzip wird mit Extras und Computergegnern variiert.



DAS WARM-UP
ca. 1979-1981

Autos und Motorräder bleiben meist in der Mitte des Bildschirms, mit 2D-Scrolling wird die Illusion von Bewegung vermittelt. Die meisten Konsolen-Rennspiele der frühen Achtziger Jahre basieren auf diesem Prinzip.



Ataris VCS im Temporausch: "Enduro" und "Grand Prix" (ganz oben); "Bump'n'Jump", Dodge'Em" und "Indy 500"



Flach wie ein Blondinenwitz: "Hang On" und "World GP" auf dem Master System heizen auf ebenem Asphalt.

In den folgenden Jahren verfeinerte man die neue 3D-Perspektive, ohne jedoch die wesentlichen Schwachpunkte des Bitmap-Prinzips auszumerzen: Segas relaxter Ferrari-Ausflug **Out Run** (1986) oder das Motorradrennen **Hang On** (1985, später als "Super"-Version aufgepeppt) etwa schaufelten haufenweise zoomende Pixelbäume, -häuser und -werbetafeln auf den Bildschirm und führten die Spieler sogar durch Berg- und Talpassagen. Leider war's mit ausgefeilter Fahrphysik trotz aller Grafikpracht nicht weit her: Je schneller Ihr unterwegs seid, desto sensibler wird die Lenkung – basta. **Hard Drivin** von Atari stellte 1989 die Weichen für die Zukunft des Genres – es sollte bis heute die wegweisende Innovation sein. Kern des Polygon-Prinzips ist die komplette Berechnung der Szenerie in Vektoren, also Verbindungslinien markanter Punkte. Durch schnelle Grafikchips werden die Flächen zwischen diesen Linien eingefärbt und schattiert – geboren war ein steriler Look, der allerdings ansatzweise eine Fahrsimulation ermöglichte. Durch die schnellen Sprünge der Technik verfeinerte man das Prinzip Schlag auf Schlag: Segas **Virtua Racing**, das per DSP-Prozessortuning auch fürs Mega Drive umgesetzt wurde, erlaubte vier Spielperspektiven, während Namco mit **Ridge Racer** (1994) in der Spielhalle gleich einen Quantensprung ermöglichte: Es perfektionierte nicht nur das "Texture Mapping", mit dem detailreiche Fototapeten auf die Objekte plaziert wurden, sondern startete auch die Rennspiel-Begeisterung im heimischen Wohnzimmer. Mit Playstation & Co. avancierten rasend schnelle Polygone zum Standard für zuhause... *cb*



Eine verunglückte Umsetzung: Der späte Bitmap-Renner "Gale Racer" auf dem Saturn.




32-Bit-Action: Oben "Daytona USA CE" (SA), unten "Explosive Racing" (PS).



Formel 1 auf der Playstation: Die Lizenz der Königsklasse bescherte den Spielern drei aufregende, aber bug-verseuchte Episoden.




"Super Monaco Grand Prix" auf Mega Drive, Master System und Automat: Rechts oben der erste Teil (1979).

ZEITPLAN

DIE QUALIFIKATION

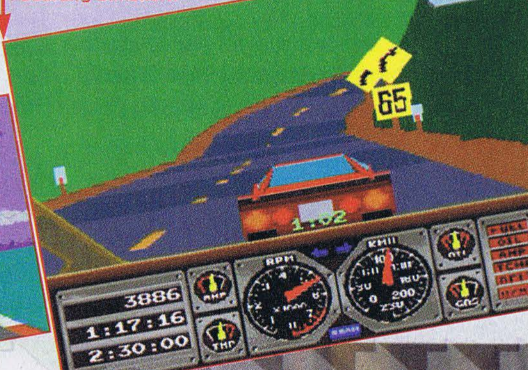
ca. 1982-1988

Durchblick statt Draufblick: In der Spielhalle startet eine neue Rennspiel-Garde in 3D. Zoomende Pixelgrafik simuliert den Effekt, auf Hindernisse zuzufahren. Spielerisch bleibt's aber meist beim Ausweich-Prinzip – dynamisch und mit eleganten Animationen.

DER ERSTE GRAND PRIX

ca. 1989-1993

Polygon-Experimente wie "Race Drivin'" (Bild) ermöglichen realistischere Steuerung, leiden aber noch unter abstrakter Grafik. Erstmals werden Perspektiven gewählt und physikalische Effekte wie die Federung simuliert.



DIE ZIELGERADE

ca. 1994-1999

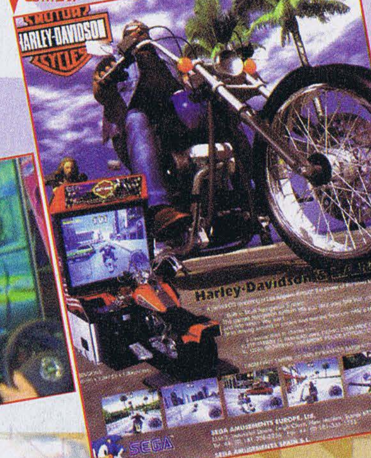
Die Leistung moderner Konsolen und Spielhallengeräte rechnet mehr Polygone, verwaltet detailreichere Texturen und gibt Euch noch mehr Motor-Power. Dazu rappelt's in Wohnzimmer und Daumen: Mit Rumble-Pak und Force-Feedback steigt der Adrenalinspiegel!



DIE ZUKUNFT

ab 2000

Der Trend geht zu breiten Highways und freier Routenwahl: Warum sich noch durch enge Absperrungen quälen? In den nächsten Jahren setzt sich konsequent fort, was "Road Rash 3D" und "Harley Davidson" bereits heute andeuten: Fahr' doch, wohin Du willst!



PITSTOP

PILOTEN-INFOS KOMPAKT

Techno-Talk für Cockpit-Champs. Wir erläutern, mit welchen Fachbegriffen die Hersteller ihre Rennspiele bewerben und auf welche Features Ihr besonderen Wert legen solltet.

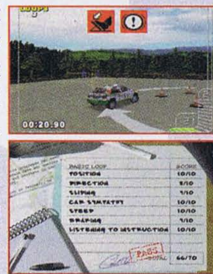
ANALOG: Gefühlvolles, sanftes Lenken statt wiederholter, harter Links/Rechts-Kommandos per Pad – die meisten Rennspiele unterstützen analoge Eingabegeräte wie Lenkräder oder das NeGcon. Wer totale Kontrolle sucht, sollte darauf achten, daß Gasgeben und Bremsen analog möglich sind.

ARCADE-MODUS: Ein Spielmodus, der das Fahrverhalten vereinfacht: Bei hohen Geschwindigkeiten bricht der Wagen nicht so leicht aus, das Driften ist leichter kontrollierbar.



EXTRA-INFOS: Bei Rennspielen mit Original-Lizenzen erhaltet Ihr oft statistische Informationen als Bonus: Wann wurde BMW-Modell XYZ zum erstenmal veröffentlicht, und wie lang ist der Touring-Car-Kurs Donington? Kein Muß, aber eine willkommene Bereicherung.

FAHRSCHULE: Dieses lobenswerte Feature debütierte bei "Colin McRae-Rally". Statt Euch direkt in den kalten Rally-Alltag zu werfen, werdet Ihr Schritt für Schritt mit Bedienung und Fahrtricks vertraut gemacht. Etwas spartanischer ist die Prozedur bei "Gran Turismo", wo Ihr ohne solche Hilfen Lizenzen erspielen müßt – ein virtueller Führerschein.



FORCE-FEEDBACK: Ein Begriff, der im Konsolenbereich häufig verwendet wird – allerdings oft zu Unrecht. Im Gegensatz zu realistischen Gegenkräften am Lenkrad, die bei ruppigen Rally-Fahrten in der Spielhalle oder am PC entstehen (und starke Elektromotoren benötigen), spürt Ihr bei Playstation und Nintendo 64 bisher nur zartes Rütteln. Dieser Rumble-Effekt ist mit echtem Force-Feedback nicht vergleichbar, aber ein sinnvoller Gag. Für Force-Feedback auf der Playstation siehe "JogCon".

FORMEL 1: Der größte Publikumsmagnet im Rennzirkus. Durch Lizenz-Deals mit Psygnosis erscheint jedes Jahr ein aktuelles, offizielles Spiel um Schumi & Co. Doch andere Hersteller bleiben am Ball: Auch Nintendo ("F1 World Grand Prix"), Ubisoft ("F1 Racing Simulation 2") und (zukünftig) EA veröffentlichen Formel-1-Titel.

FRAME-RATE: Der Streitpunkt vieler Technik-Fans. Bezeichnet die Anzahl der auf dem Bildschirm ausgegebenen Bilder pro Sekunde. Besonders wichtig bei Rennspielen: Dieser Wert sollte möglichst konstant sein, da sonst Steuerung und Geschwindigkeitseindruck leiden. Technisch sind Werte von 60 (NTSC) bzw. 50 (PAL) Bildern pro Sekunde (FPS) das Maß aller Dinge. Doch selbst Puristen bemerken bei 30 FPS (PAL: 25) kaum Geruckel.



HOT-PURSUIT-MODUS: Innovatives Feature von "Need for Speed 3", bei dem Ihr vor einer Horde wildgewordener Streifenwagen flüchtet. Bei "Test Drive 5" heißt das Spektakel "Cop Modus" mit vertauschten Rollen.

JOGCON: Mini-Lenkrad von Namco, das zumindest rudimentär Force-Feedback realisiert. Die deutsche Version von "Ridge Racer Type 4" ist wahlweise einzeln oder zusammen mit dem JogCon erhältlich.

KALIBRIERUNG: Für Besitzer von Lenkrädern sollte ein Rennspiel eine nachträgliche Kalibrierung ermöglichen. Dadurch stellt Ihr den idealen Nullpunkt und den für Euch angenehmsten Drehwinkel ein: Wichtig für erfolgreiches und ermüdungsfreies Spielen!

KOMMENTAR: Ein Beifahrer erläutert Euch während des Spiels die Kurvenrichtung und Hindernisse. Nicht nur ein sinnvoller Quasi-Standard bei allen neueren Rally-Spielen, sondern auch ein atmosphärisches "Zuckerl" bei Action-Rasereien: Die Flucht macht einfach mehr Spaß, wenn Polizisten Euch per Megaphon zur Aufgabe überreden wollen...

LINK-MODUS: Dank Link-Modus spielt Ihr bestimmte Rennspiele gegeneinander ohne enge Splitscreen-Fenster. Voraussetzung: Ihr habt ein Link-Kabel, zwei Konsolen, zwei Versionen des Spiels und zwei Bildschirme.



NEGCON: Einzigartiges Analog-Steuergerät für Rennspiele. Die Lenkung erfolgt durch gegensätzliches Drehen der beiden Pad-Hälften, außerdem ist auch analoges Gasgeben und Bremsen möglich.

QUALIFIKATION: Bei Rennspiel-Simulationen ein Standard-Feature. Vor dem eigentlichen Rennen müßt Ihr durch schnelle Zeiten eine gute Startposition erkämpfen.

SCHÄDEN: Nur selten lassen sich die virtuellen Blechkisten authentisch verbeulen – für Simulationsfreaks ist dies trotzdem ein entscheidender Vorteil. Besonders "TOCA 2 Touring Cars" und "Colin McRae Rally" begeistern mit beeindruckenden Blechschäden, die Euch zudem die Steuerung erschweren.



SET-UP: Mal üppig, mal spartanisch: Hier stellt Ihr Euer Modell gemäß Eurem Fahrstil optimal ein. Bei komplexeren Spielen wie "Gran Turismo" dürft Ihr auch Ersatzteile montieren – wer genügend Interesse mitbringt, sollte auf solche Features achten.

SIMULATIONS-MODUS: Jetzt wird's ernst: Arcade-Vereinfachungen wie Bremsassistent oder Lenkhilfen werden abgestellt, Drifts zum unkalkulierbaren Abenteuer. Dieser Modus kommt vor allem der Langzeitmotivation zugute. Profis finden so eine neue Herausforderung, der Arcade-Fan ignoriert diese Option.

SLOW-CAR-BOOST: Beim Zweispieler-Modus erhält der zurückliegende Fahrer mehr PS – damit bleiben auch Rennen zwischen unterschiedlich begabten Piloten spannend.

WRC: Die "World Rally Championship" ist jedem virtuellen Rennfahrer ein Begriff: Fast alle erhältlichen Rally-Titel schmücken sich mit offiziellen Wagen dieser Rally-Liga.

Teste Dein PS-Temperament!

Der Weg zum richtigen Rennspiel ist so individuell wie ein optimiertes Formel-1-Fahrwerk. Findet heraus, welcher Typ Euch am ehesten entspricht – und trefft dann Eure Wahl!

Wir präsentieren Euch Fragen zu Design, Schwerpunkten und Ausstattung von typischen Konsolen-Flitzern. Kreuzt einfach an, inwieweit Ihr mit den folgenden Aussagen übereinstimmt. Für jede Antwort im grünen Bereich (volle Zustimmung) erhaltet Ihr drei Punkte, bei jeder teilweisen Zustimmung zwei und bei jeder Ablehnung einen Punkt.

Wichtig: Nehmt Euch für die Beantwortung der Fragen ruhig Zeit und denkt kurz nach, welche Bedeutung Ihr den einzelnen Punkten zumeßt. Nur dann setzt Ihr den Rennspiel-Führer optimal ein, um zu Eurem Wunsch-Spiel zu finden!

Addiert anschließend Eure Punkte und überprüft, welche Typ-Kategorie Euch am ehesten entspricht. Entsprechend dieser Farben sind die Spiele der folgenden Doppelseite codiert. Bewegt sich Eure Punktzahl knapp an der Grenze zwischen zwei Kategorien, solltet Ihr beide Typen-Beschreibungen lesen und Spiele beider Gruppen in die engere Wahl nehmen. Im Anschluß an diese Seite folgt dann das große Rennspiel-Starterfeld '99 – viel Spaß beim Schmökern und der Auswahl Eures Favoriten.

DIE FRAGEN

	Stimme ich voll zu	Stimme ich teilweise zu	Sehe ich anders
"Das Einbauen von Ersatzteilen und Motoren stört den Spielfluß und ist zu kompliziert!"			
"Um lange Spaß zu haben, müssen nicht gleich 30 Kurse her – wenige gut ausgearbeitete Strecken tun's auch!"			
"Wenn die Grafik nicht absolut ruckfrei ist, kommt kein Geschwindigkeitsgefühl rüber."			
"Originalfahrzeuge und lizensierte Strecken sind mir schnuppe – Hauptsache, sie sind spektakulär!"			
"Zwei Ansichten sind für ein Rennspiel völlig ausreichend, denn mehrere Perspektiven verwirren unnötig."			
"Ich will Adrenalin pur wie in der Spielhalle, ausufernde Simulationsaspekte sind mir egal!"			
"Kilometerlange Rally-Kurse ohne besondere Bauten oder Grafikeffekte langweilen eher, als daß sie motivieren."			
"Wenn ich erst eine Stunde üben muß, um eine flotte Runde ohne Dreher zu schaffen, werde ich stinkig!"			
TEIL-SUMME:	x3 +	x2 +	x1

GESAMT ______ PUNKTE

DIE DREI RENNSPIEL-TYPEN

A – DER RASER
(19 – 24 PUNKTE)

Ein Typ, der klare Vorstellungen hat: Er will nichts von Fahrzeugbasteleien und Kurseditoren wissen, die Unterscheidung zwischen Automatik und Handschaltung trifft er ausschließlich danach, wie er am spektakulärsten durch die Kurve driften kann. Einstelloptionen hält er nicht nur für überflüssig, sondern für Verschleierung mieser Grafikroutinen: Entweder, das Spielgefühl vermittelt "Speed", oder der "Raser" schaltet die Konsole mit höchster Drehzahl aus. Lediglich was in der Spielhalle Erfolg hat, weckt sein Interesse: Opulente Vergnügungsparks und Sci-Fi-Ambiente findet er als Hintergrund-Optik ohnehin viel verlockender als schmucklose Formel-1-Rundkurse. Aber wehe, wenn die Umsetzung seines Arcade-Favoriten auf der Konsole ruckelt...

B – DER GENIESSER
(13 – 19 PUNKTE)

Sein Motto ist einfach: Alle Features eines Rennspiels sollten konfigurierbar sein. Mal steht ihm der Sinn nach einfachem Abschalten bei simplen Vollgas-Jagden, auf der anderen Seite hält er ein Spiel ohne Simulationsmodus für unfertig. Zwanzig Motor-Parameter indes sind ihm ein Graus, seine Vorlieben beim Einstellen beschränken sich auf deutlich "erfahrbare" Änderungen wie Reifentyp und Getriebe-Übersetzung. Der Gourmet liebt Spielhallen-gerechte Optik, begnügt sich aber auch mit spartanischen Wiesen – allerdings muß dann das Fahrverhalten schön knifflig sein. Besondere Features wie Streckenvielfalt, zusätzliche Spielmodi und mehrere Schwierigkeitsgrade spornen ihn zusätzlich an, Link- und Splitscreen-Optionen sind das Sahnehäubchen auf dem PS-Kuchen.

C – DER PERFEKTIONIST
(8 – 12 PUNKTE)

Das Wort Simulation kann er schon nicht mehr hören, denn die meisten Rennspiele sind für ihn erschreckend simpel: Wenn ein Steuermanöver mit dem Plastik-Lenkrad nicht wie auf dem ADAC-Fahrsicherheits-Parcours möglich ist, schüttelt der Perfektionist verächtlich den Kopf. Wenn schon, denn schon: Gefahren wird in Original-Fahrzeugen und natürlich auf penibel nachgebildeten Strecken von Monaco & Co. Klappt's mit der Steuerung nicht, erwartet der Perfektionist nicht nur volle Kompatibilität mit allen analogen Pads und Wheels, sondern auch mannigfaltige Optionen zum Herumdoktern an Profil, Gang-Abstimmung und Federung. Bei einem Dreher analysiert der Simulations-Experte, bis zu welcher Geschwindigkeit er die Kurve anfahren kann, und die Ideallinie ist während des Spiels seine beste Freundin.

Die MAN!AC-Rennspieltips '99

Die Jagd beginnt: Sobald Ihr Eure Typ-Kategorie erkundet habt, solltet Ihr unsere Empfehlungen für PS-hungrige Konsolenfans studieren. Beachtet neben der Farbcodierung auch die Wertungen in den einzelnen Kategorien, die Euch eine detailliertere Wahl ermöglichen.

Colin McRae Rally



ACTION
SIMULATION
TUNING
DAUERMOTIVATION
STRECKENVIELFALT
GRAFIK
MEHRSPIELER
GESAMTWERTUNG

Edel-Rallysimulation, die einen neuen Standard bei Fahrverhalten und Motivation setzt. Manko für Action-Freaks: Ihr seid alleine unterwegs!

Diddy Kong Racing



ACTION
SIMULATION
TUNING
DAUERMOTIVATION
STRECKENVIELFALT
GRAFIK
MEHRSPIELER
GESAMTWERTUNG

Ach, wie niedlich! Das knallbunte Kart-Spektakel ist flott, abwechslungsreich und schwer – unkomplizierter Spaß vor allem mit Freunden.

F1 WGP



ACTION
SIMULATION
TUNING
DAUERMOTIVATION
STRECKENVIELFALT
GRAFIK
MEHRSPIELER
GESAMTWERTUNG

Simulationslastiger Formel-Zirkus, der mit etwas schwerfälliger Optik kaum Geschwindigkeitsgefühl vermittelt. Für detailvernarrte Schumi-Fans!

F-Zero X



ACTION
SIMULATION
TUNING
DAUERMOTIVATION
STRECKENVIELFALT
GRAFIK
MEHRSPIELER
GESAMTWERTUNG

Der totale Rush: Kompromißloser Geschwindigkeitsrausch mit simpler Steuerung – Atmosphäre & Action wie in der Spielhalle.

Formel 1 '98



ACTION
SIMULATION
TUNING
DAUERMOTIVATION
STRECKENVIELFALT
GRAFIK
MEHRSPIELER
GESAMTWERTUNG

Erste Wahl für Formel-Fans, die Wert auf aktuelle Statistiken und Original-Fahrer legen: Leider trüben Bugs und lange Ladezeiten das Bild.

Gran Turismo



ACTION
SIMULATION
TUNING
DAUERMOTIVATION
STRECKENVIELFALT
GRAFIK
MEHRSPIELER
GESAMTWERTUNG

Sonys Rennspiel-Referenz setzt Maßstäbe: Ihr kauft, fahrt und bastelt in einer virtuellen Welt des Motorsports! Pflichtkauf für Sony-Fans!

NASCAR '98



ACTION
SIMULATION
TUNING
DAUERMOTIVATION
STRECKENVIELFALT
GRAFIK
MEHRSPIELER
GESAMTWERTUNG

Instant-Action in der US-Liga: Besser als die aktuelle 99-er-Edition, mit Dauer-Hektik und jeder Menge CPU-Kutschen. Schöne Präsentation.

Need for Speed 3



ACTION
SIMULATION
TUNING
DAUERMOTIVATION
STRECKENVIELFALT
GRAFIK
MEHRSPIELER
GESAMTWERTUNG

Edel-Simulation, die bis auf leichte grafische Schwächen für jeden anspruchsvollen Fan unverzichtbar ist. Kann selbst Raser bekehren!

Porsche Challenge



ACTION
SIMULATION
TUNING
DAUERMOTIVATION
STRECKENVIELFALT
GRAFIK
MEHRSPIELER
GESAMTWERTUNG

Action satt, leider nur mit Porsche: Griffige Steuerung, spannende Rangeleien und witzige Strecken-Variationen während des Spiels.

Rage Racer



ACTION
SIMULATION
TUNING
DAUERMOTIVATION
STRECKENVIELFALT
GRAFIK
MEHRSPIELER
GESAMTWERTUNG

Umfangreiches Tuning-Update der "Ridge Racer"-Saga: Statt Kunterbunt-Optik heizt Ihr durch betonfarbene Häuserschluchten.

Rapid Racer



ACTION
SIMULATION
TUNING
DAUERMOTIVATION
STRECKENVIELFALT
GRAFIK
MEHRSPIELER
GESAMTWERTUNG

Enorm packende Regatta im Arcade-Design: Abstruse Wellendarstellung, dafür superflüssige Optik und abwechslungsreiche Strecken.

Ridge Racer Type 4



ACTION
SIMULATION
TUNING
DAUERMOTIVATION
STRECKENVIELFALT
GRAFIK
MEHRSPIELER
GESAMTWERTUNG

Das "Gran Turismo" der Action-Rasereien: Schnelle, edle Grafik, viele Autos, doch leider nicht allzu herausfordernd – trotzdem ein Pflichtkauf.

Road Rash 3D



ACTION
SIMULATION
TUNING
DAUERMOTIVATION
STRECKENVIELFALT
GRAFIK
MEHRSPIELER
GESAMTWERTUNG

Ein Geheimtip für alle, die per Bike kreuz und quer durch ein quadratkilometergroßes Gebiet heizen wollen: Action mit dem Baseballschläger!

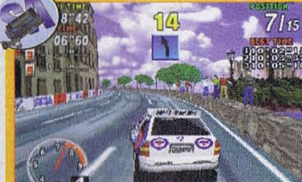
Sega Rally 2



ACTION
SIMULATION
TUNING
DAUERMOTIVATION
STRECKENVIELFALT
GRAFIK
MEHRSPIELER
GESAMTWERTUNG

Motivierende Edel-Rally, die trotz gelungener Steuerung ihre Automaten-Herkunft nicht überholen kann: Enge Kurse, keine Beschädigungen.

Sega Rally



ACTION
SIMULATION
TUNING
DAUERMOTIVATION
STRECKENVIELFALT
GRAFIK
MEHRSPIELER
GESAMTWERTUNG

Der einzige Saturn-Titel in unseren Empfehlungen ist auch '99 noch eines der besten Rally-Spiele: Tadellose Umsetzung mit Kult-Appeal.

Test Drive 5



ACTION
SIMULATION
TUNING
DAUERMOTIVATION
STRECKENVIELFALT
GRAFIK
MEHRSPIELER
GESAMTWERTUNG

Tip für Profis: Bei dieser kniffligen Jagd in Kult-Karossen haben Anfänger nichts zu lachen. Optische Abwechslung durch Nachladen von der CD.

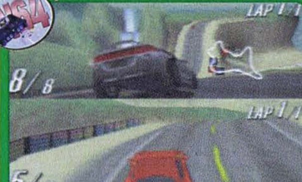
TOCA 2 Touring Cars



ACTION
SIMULATION
TUNING
DAUERMOTIVATION
STRECKENVIELFALT
GRAFIK
MEHRSPIELER
GESAMTWERTUNG

Nahezu perfekte Simulation der Tourenwagen-Meisterschaft. Alles drin, alles dran: Teststrecke, Lizenz-Autos und Tuning-Werkstatt.

Top Gear Overdrive



ACTION
SIMULATION
TUNING
DAUERMOTIVATION
STRECKENVIELFALT
GRAFIK
MEHRSPIELER
GESAMTWERTUNG

Das N64 schaltet in den höchsten Gang: Mit neckischen Abkürzungen und sattem "Speed" überholt "Top Gear" die N64-Konkurrenz.

Wave Race 64



ACTION
SIMULATION
TUNING
DAUERMOTIVATION
STRECKENVIELFALT
GRAFIK
MEHRSPIELER
GESAMTWERTUNG

Wasser, Sonne, Wellengang! Nintendos N64-Frühwerk ist bis heute die beste H2O-Simulation – und ein packendes Action-Spektakel!

Wipeout 2097/64



ACTION
SIMULATION
TUNING
DAUERMOTIVATION
STRECKENVIELFALT
GRAFIK
MEHRSPIELER (N64)
GESAMTWERTUNG

Bis auf die Single-Einschränkung bei der Playstation ein furioses Gleiter-Schießen auf beiden Systemen: Action im Sci-Fi-Wunderland.

Grand Prix '99

Wie sieht das Rennspiel-Jahr '99 aus? Wir werfen einen Blick auf kommende Konsolen-Karossen und schätzen anhand erster Infos die Performance ein.

Ob Asphalt oder Schlamm: 1998 wurden PS-Fans mit jeder Menge Hits verwöhnt. Doch auch in den nächsten Monaten müßt Ihr nicht lange an der Box warten: Mit dem Versprechen, die Geschwindigkeit zu erhöhen, startet Nintendo schon im zweiten Quartal '99 zum Sequel seiner Formel-1-Simulation **F1 World Grand Prix**. Die Köpfe hinter dem Grandprix mit der Lizenz von '98 stammen aus Japan: Simulationsexperte Paradigm ("Pilotwings") optimiert gerade die beim Vorgänger noch zähe Grafikroutine. Für Arcade-Heißsporne arbeitet US-Entwickler Midway an **California Speed** für das Nintendo 64. Auf Basis der Grafikroutine von **Rush 2** hüpft Ihr



Midways zweiter Streich auf dem Nintendo 64: "World Driver: Championship 64" wird von den Boss Game Studios in den USA entwickelt.

mit Heckflosser und F1-Karosse durch 14 Strecken wie Los Angeles und Santa Cruz. Grafisch ist die Umsetzung wie schon ihre Vorgänger nicht mit dem Arcade-Original zu vergleichen – N64-Fans hoffen zumindest auf



CART-Action auf dem Dreamcast: Von Sega kommt im Frühjahr "Superspeed Racing" – mit 27 Original-Fahrern und 19 Kursen.

griffigere Steuerung und weniger Nebel. Auf der Playstation legen im Sommer **V-Rally 2** und **Colin McRae Rally 2** los: Jeder, der den Vorgänger von letzterem kennt, weiß, wie schwer diese Aufgabe für Codemasters ist. Inwieweit das Sequel noch drauflegen kann, muß sich zeigen – Raum für Verbesserungen gibt's bei Grafik, Sprungverhalten und Abwechslung. Rechnet in einer der nächsten Ausgaben mit einem umfangreichen Preview zu Colins neuer Rally. Im September dürft Ihr endlich in die 128-Bit-Offroader von **Sega Rally 2** auf dem Dreamcast steigen: Die PAL-Version ist zwar kein "neues" Spiel, wird aber laut Sega von den gröbsten technischen Mängeln befreit und vielleicht sogar mit neuen Rally-Modellen ausgestattet. Jeder ernsthafte Rennspieler mit Hang zu opulenter Optik darf sich schon jetzt auf eines der besten Rally-Spiele freuen.

Weitere Playstation-Hits folgen im Herbst: Nach zwei Jahren Wartezeit wird das populärste Science-Fiction-Rennspiel **Wipeout** mit einem dritten Teil doch noch fortgesetzt: Sony/Psygnosis knüpft an die Tradition der schnellen, arcadeorientierten Vorgänger an. Ebenfalls in der Fertigung: Der dritte Teil der **Destruction Derby**-Serie, einer Mischung aus Renn- und Actionspiel. Die Rechte an diesem Titel liegen bei Sony, doch Reflections, der ursprüngliche Entwickler, ist beim Sequel nicht mehr dabei. Programmgemäß wird auch das Formel-1-Finale vom offiziellen Psygnosis-Spiel begleitet. Last, but not least springt Electronic Arts auf den Formel-Wagen auf und kündigte im Februar an, ein komplettes Spiel rund um Schumi & Co. zu basteln – für alle "führenden Plattformen".

BUGGY HEAT

DC Der Rivale für "Sega Rally 2" – oder nur ein steriler "Me too"-Renner? Ihr steuert entlang unübersichtlicher Offroad-Schlaglöcher sowie über asphaltierte Teilstücke, etliche Buggies (von der offenen Strandversion "light" bis zum bulligen 4x4-Offroader) sorgen für mehr spielerische Abwechslung als bei anderen Rallyspielen. Mit überzeugenden Staub- und Schmutzeffekten wirft das Spiel des Japano-Entwicklers CRI nur so um sich – doch wie fahren sich die Exoten? Bis zur ersten Dünen-Fahrstunde dauert es noch einige Monate, denn in Japan wurde der Release von April auf den Sommer verschoben.





KOLBENFRESSER
DIE FLOP-TEN DER RENNSPIELE

Platz 10 Ayrton Senna Kart Duel
PS ...weil ein großer Formel-1-Fahrer keine Lust auf lahme Kartspiele gehabt hätte.

Platz 9 Need for Speed 2
PS ...weil der Spaß bei diesem Renner ähnlich einbricht wie die unstete Bildrate.

Platz 8 Aero Gauge
N64 ...weil über den Wolken dieser Flieger-Gurke der Nebel wohl grenzenlos ist.

Platz 7 Powerboat Racing
PS ...weil das Wasser in diesem Bootsdrama weder Balken noch Wellen hat.

Platz 6 Courier Crisis
PS SA ...weil wir keine Zeitungsausträger-Simulation in versmogten Städten wollen.

Platz 5 Formula Karts SE
PS SA ...weil auch eine "Special Edition" diese flachen Flitzer nicht auf Touren bringt.

Platz 4 Hi Octane
PS SA ...weil für diese armseligen Schnecken-Renner der Sprit zu oktanhaltig war.

Platz 3 VMX Racing
PS ...weil Sprünge in ruckeligem Gelände bleibende Spielspaß-Schäden hinterlassen.

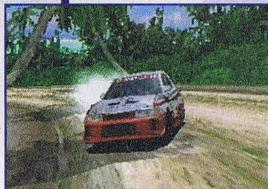
Platz 2 Wreckin' Crew
PS ...weil beim platten Stadt-Grandprix nicht mal Geld für eine richtige Rennstrecke blieb.

Platz 1 Penny Racers
PS N64 ...weil in der Kürze der Flitzer keine Würze, sondern blecherne Ödnis steckt.


Spaß mit Vollgas: "California Speed" auf dem Nintendo 64 schert sich keinen Pfifferling um Realismus und Fahrphysik.

Auch wenn in den nächsten Monaten (und vor allem auf der E3) weitere Rennspiel-Ankündigungen folgen werden – klar ist, daß auch in diesem Jahr neue Serien-Episoden den PS-Zirkus dominieren. Die etablierten Studios wie Electronic Arts ("Need for Speed: Brennender Asphalt"), Paradigm ("F1 World Grand Prix 2", "Beetle Adventure Racing") und Psygnosis ("Formel 1 '99") optimieren ihre bewährten Routinen und verlängern lediglich ihre Lizenzen mit den großen Herstellern und Verbänden. *cb*

GRAN TURISMO 2




Das Playstation-Highlight '99 sorgt schon Monate vor der Veröffentlichung für Aufregung: Immerhin war der Vorgänger dank eines revolutionären Story-Modus und technischer Brillanz eines der meistverkauften 32-Bit-Spiele. Die erweiterte Rennsimulation läßt noch auf sich warten: Erst im Herbst wagen sich japanische Spieler mit Hunderten von Fahrzeugen auf den Asphalt, bis dahin bemüht sich Entwickler Polyphony Digital um spektakuläre Deals mit Mercedes und anderen Herstellern.

Konsolen-Finish





Die besten Rennspiele für Eure Konsolen kennt Ihr jetzt. Wie aber sieht's mit der Hardware aus? Wir nehmen Playstation und Nintendo 64 anhand der erschienenen Rennspiele auseinander: Welche Konsole ist für Schumi-Fans ideal?

WER FÄHRT BESSER ? NINTENDO 64 ODER PLAYSTATION

RUNDE 1: GRAFIK [1]

Nintendo 64	Playstation
Häufig Probleme aufgrund wechselnder Geschwindigkeit, Nebel schmälert die Übersicht. Gut: Spezialeffekte (Wasserwellen, Filtering). 	Geschwindigkeit und Sichtweite überzeugen, allerdings trüben oft Polygonverzerrungen, Clipping-Fehler und Riesenpixel das Bild. 

RUNDE 2: SOUND [1]

Nintendo 64	Playstation
Qualität der Musik schwankt: Oft Mono-Samples und öde Musik, selten herausragende Sounduntermalung. In der Regel zu wenig Kommentar. 	Volle Punktzahl, da neben Audiotracks in CD-Qualität auch Rally-Kommentare möglich sind. Meist hervorragende Soundeffekte und Samples. 

RUNDE 3: RENNSPIEL-ZUBEHÖR

Nintendo 64	Playstation
Pluspunkt: Viele Playstation-Lenkräder und Mini-Wheels sind auch für das N64 erhältlich. Leider fehlen im direkten Vergleich einige Controller. 	Vom Lenkrad über Dual-Shock-Pads bis zu NeGcon- und JoGcon-Reglern: Das Playstation-Zubehör ist üppig und meist qualitativ hochwertig. 

RUNDE 4: SPIELEANGEBOT [2]

Nintendo 64	Playstation
Schmalhans ist Küchenmeister – es gibt nur eine Handvoll N64-Rennspiele, die qualitativ mit der üppigen 32-Bit-Konkurrenz mithalten. 	Hier punktet eindeutig die Playstation, denn von "Ridge Racer" bis "TOCA" wird jeder Bereich abgedeckt. Außerdem viele Platinum-Hits! 

RUNDE 5: SPIELEPERSPEKTIVE [3]

Nintendo 64	Playstation
Wenig Neuzugänge sind für den N64-Rennzirkus angekündigt. Pluspunkt: Die Optik zukünftiger Titel dürfte erheblich vom RAM-Pak profitieren. 	Die Meldungen für den Sony-Grandprix nehmen langsam ab: Rechnet monatlich mit ein bis zwei soliden Rennspielen ohne technische Revolutionen. 

FINISH: GESAMTURTEIL

Nintendo 64	Playstation
 Trotz Schwächen bei Grafik und Spielenachschub: Das Nintendo 64 ist dank "Wave Race 64" und anderer Hits zumindest als Zweitkonsole ideal.	Der Sieg ist eindeutig: Sowohl die Hardware als auch die Versorgung mit Zubehör und Spielen ist hier besser auf Rennspieler zugeschnitten 

Anmerkungen: [1]= Aussage über die Eignung für Rennspiele • [2]= Grundlage: In Deutschland veröffentlichte Rennspiele • [3]= Berücksichtigung der bis Ende März angekündigten Titel

DREAMCAST – DER HERAUSFORDERER

Da für Segas Power-Konsole mit "Sega Rally 2" erst ein Rennspiel erschienen ist, läuft die Konsole bei unserem Vergleich außer Konkurrenz. Technisch fährt die Hardware sowohl Playstation als auch Nintendo 64 meilenweit davon – die kleinen Probleme des Rally-Debütanten können nicht der Hardware angelastet werden. Wenn namhafte Entwickler die Sega-Chips auch nur ansatzweise ausnutzen, könnte dem Rennspiel-Freak angesichts Geschwindigkeit und Detailgrad nichts anderes übrigbleiben als in die Dreamcast-Box zu wechseln. Es liegt vor allem an Sega selbst, eigene Automatenhits wie "Daytona 2" oder "LeMans 24" überzeugend umzusetzen – und damit möglichst viele Rennspieler ins eigene Lager zu locken!

*E3N-AWARD: AUSGEZEICHNET ZUM BESTEN VIDEO- UND COMPUTERSPIEL-SPEZIALVERSANDHÄNDLER AUF DER E3N-MESSE 1997 IN NÜRNBERG.



THEO KRANZ VERSAND

Laden
94032 Passau:
Bahnhofstraße 28

Laden
97070 Würzburg:
Juliuspromenade 11

NUR LADEN, KEIN VERSA
Ihr Theo Kranz
Partner im Ruhrgebiet:
dynatex
Im Brückcenter
44135 Dortmund

Bloody Roar 2 (PS) 84,95 | Warzone 2100 (PS) 89,95 | Diver's Dream (PS) 89,95
Guardian Crusade (PS) 89,95 | Puma Street Soccer (PS) 89,95 | Tonic Trouble (Juni) (N64) 109,95
Colony Wars 2 (PS) 89,95 | Hard Edge (PS) 89,95 | Civilization 2 (PS) 89,95
Gex 3:Deep Cover Gecko (PS) 99,95 | Breath of Fire 3 (PS) 89,95 Special Edition 99,95 | Jet Force Gemini (Apr)(N64) 109,95
FIFA '99 (PS) 89,95 (N64) 109,95 | Scars (N64) 109,95 (PS) 49,95 | Discworld Noir (PS) 89,95
Asterix (PS) 89,95 | Le Mans 24 (PS) 89,95 | A Bug's Life (PS) 89,95
L.o.K.:Soul Reaver (PS) 99,95 | Castrol Honda (April) (PS) 89,95 | V-Rally 2 (PS)(Jun) 99,95 – V-Rally (N64) 99,95 (PS-Plat) 49,95
All Star Tennis 99 (PS) 89,95 (N64) 99,95 | Wild Nines Spec.Ed. (PS) 69,95 | G-Police 2 (Juni)(PS) 99,95 G-Police Platinum 49,95
Driver (Mai) (PS) 99,95 | WCW Attitude (PS) 84,95 (N64) 99,95 | KKND (März) (PS) 89,95

SPACE BEAMER - Der Hit aus den USA

Strahlung absolut ungefährlich dank spez. Infrarot-Technik

SPACE BASIC SET (1 LASER, 1 WESTE)	59,95
SPACE ROBO SET (1 LASER, 1 ROBO)	79,95
SPACE TEAM SET (2 LASER, 2 WESTEN)	99,95
V2 TEAM SET	149,95
V2 FIRESTORM	89,95





239,-

Playstation

SONY PLAYSTATION DUAL SHOCK DT. VERSION, INKL. KABEL, DEMO-CD UND ORIG. ANALOG PAD DUAL SHOCK	239,-
CONTROL PAD-VERSCH. FARBEN	19,95
CONTROL PAD ORIG.(VER. FARBEN)	29,95
CONTR.PAD DUAL SHOCK ORIG. NEU: IN VERSCHIEDENEN FARBEN	59,95
CONTROL PAD DUAL SHOCK	39,95
CONTROLLER-VERLÄNGERUNG	19,95
ORIG. CD-CASE-BUNDLE	69,95
PLAYSTATION - SCHUTZHÜLLE	9,95
ORIG PLAYSTATION T-SHIRT	29,95
GAMEBUSTER DELUXE-SCHUMMEL.	89,95
CHEATMASTER - BLAZE	29,95
EQUALIZER - SCHUMMELMODUL	69,95
X-PLODER 2.0 - CHEAT-CARTRIDGE	84,95
X-PLODER PROFESSIONAL (APRIL)	134,95
RGB-KABEL (G-CON-,AV-ANSCHL)	16,95
LENKRAD JORDAN GP (INKL.PED.)	129,95
LENKRAD DUAL FORCE WHEEL	149,95
JOYSTICK JOYTECH BIO-GRIP	34,95
PISTOLE SCORPION (G-CON-KOM.)	59,95
PISTOLE ERAZER (G-CON KOMP.)	69,95
MEM.CARD 15 BL.-ORIG.(VER.FAB.)	29,95



METAL GEAR SOLID (PS) 99,95

MEMORY CARD 30 BLOCKS (2IN1)	29,95
MEMORY CARD 60 BLOCKS (4IN1)	34,95
MEMORY CARD 120 BLOCKS	44,95
MEMORY CARD 720 BLOCKS	64,95
MOUSE LOW BUDGET	34,95
MULTI TAP LOW BUDGET	49,95
A BUGS LIFE	89,95
ABE'S EXODDUS (ODDWORLD 2)	79,95
ACTUA NHL HOCKEY '99 (APRIL)	79,95
ACTUA SOCCER 3 (OLIVER BIERH.)	79,95
AKUJI THE HEARTLESS	89,95
ALIEN RESURRECTION (JUNI)	89,95
ALL STAR TENNIS '99	79,95
APOCALYPSE	89,95
ASTERIX (MÄRZ)	89,95
ATTACK OF THE SAUCERMN (MAI)	89,95
AZURE DREAMS	64,95
BASS LANDING	89,95
BATMAN UND ROBIN	84,95
BIG AIR	89,95
BLAZE 'N' BLADE	99,95
BLOOD LINES (APRIL)	79,95
BLOODY ROAR 2 (APRIL)	84,95
BOMBERMAN (MAI)	79,95
BOMBERMAN FANTASY RA. (MAI)	89,95
BOX CHAMPIONS - K.O. KINGS	89,95
BREATH OF FIRE 3 - SPECIAL EDIT.	99,95
BREATH OF FIRE 3	89,95
BRUNSWICK BOWLING	89,95

DIE ERSTEN BESTELLER DER N64-VERSION ERWARTET EINE KLEINE ÜBERRASCHUNG!


RACING SIMULATION 2 (APRIL) (N64) 119,95 (PS) 89,95

BUGS BUNNY AUF ZEITREISE(MAI)	84,95
BUST A MOVE 4	64,95
C3 RACING	84,95
CAPCOM GENERATIONS (APRIL)	84,95
CENTIPEDE	89,95
CIVILIZATION 2 (APRIL)	89,95
COLIN MCRAE RALLY	89,95
COLONY WARS 2: VENGEANCE	89,95
COMMAND & CONQUER 2	89,95
C&C 2:GEGENSCHLAG	89,95
COOL BOARDERS 3	89,95
CRASH BANDICOOT 3	89,95
CROC 2 (JUNI)	89,95
DARK STALKERS 3	99,95
DIABLO	89,95
DISCWORLD NOIR (MAI)	89,95



SILENT HILL (PS)(JUNI) 89,95

DIVER'S DREAM (DEEP BLUE) (APRIL)	89,95
DREAMS	89,95
DRIVER (MAI)	99,95
FIFA '99	89,95
FINAL FANTASY VII	99,95

Tomb Raider 2 Pt. (PS) 49,95
Sports Car GT (April)(PS) 89,95 | Tomb Raider 3 (PS) 99,95
Populous (PS) 89,95 | Need for Speed 4 (PS) 89,95

FORMEL 1 '98	99,95
G-POLICE 2 (JUNI)	99,95
GEX 3: DEEP COVER GECKO (APRIL)	99,95


RIDGE RACER TYPE 4 (PS)(APR) 99,95

GLOBAL DOMINATION	89,95
GOLF PRO	94,95
GRANDSTREAM SAGA	79,95
GRAND THEFT AUTO-LONDN (MAI)	44,95
GRAN TURISMO	89,95
GUARDIANS CRUSADE	89,95
HARD EDGE (APRIL)	89,95
HOGS OF WAR (MAI)	84,95
HUGO 1	89,95
KENSAI - SACRED FIST	89,95
KINGSLEY (JUNI)	89,95



SCHNELL, SCHNELLER, THEO KRANZ VERSAND

UNSER BESONDERER SCHNELL-SERVICE: IHRE BIS 15.30 UHR BESTELLTE WARE VERLÄSST NOCH AM GLEICHEN TAG UNSER HAUS UND IST IN DER REGEL SCHON AM NÄCHSTEN MORGEN BEI IHNEN. BEIM VERSENDEN VON 3 LIEFERBAREN ARTIKELN SOGAR PORTOFREI*. NUTZEN SIE UNSEREN VORBESTELL-SERVICE: SIND BEI IHRER BESTELLUNG NICHT ALLE ARTIKEL LIEFERBAR, ZAHLEN SIE NUR PORTO FÜR DIE ERSTE LIEFERUNG, DIE NACHLIEFERUNG ERFOLGT PORTOFREI*. BESTELL-ANNAHME BIS 20.00 UHR. FORDERN SIE UNSER NEUES, KOSTENLOSES MAGAZIN (MIT PREISLISTE 64 SEITEN!) MIT FRANKIERTEM (3 DM) UND ADRESSIERTEM RÜCKUMSCHLAG (DIN C5) AN!



0931/35 45 222

WWW.LOGON.DE/KRANZ

ZUSÄTZLICHE BESTELL-HOTLINES
09 31 / 57 16 01
0180 52 11 844

KKND - KROSSFIRE	89,95
LE MANS (24 STUNDEN) (MAI)	89,95
LEGACY OF K.- SOUL REAV. (MAI)	99,95
LIVE WIRE	64,95
MARVEL SUPER. VS. STRTF- (APR.)	89,95
MASTER OF MONSTERS	99,95
MEGA MAN LEGENDS	79,95
MEGA MAN X4	79,95
METAL GEAR SOLID	89,95
METAL GEAR SOLID PREMIUM PAK	159,95
SPIELEBERATER METAL GEAR SOLID	24,95
MONKEY HERO (APRIL)	89,95

Abe's Exoddus (PS) 79,95 · Monkey Hero (PS) 89,95 · UEFA Champ. League (PS) 99,95 · Crash Bandicoot 2 Pt (PS) 49,95 · Crash Bandicoot 3 (PS) 89,95

NINTENDO 64
MARIO PAK KOMPLETT-SET: DT. VERSION, INKL. CONTROL PAD, AV-KABEL + AV-SCART-ADAPTER + SUPERMARIO 64
244,-

MONSTER SEED	89,95
MOTO RACER 2	89,89
MUSIC: MUSIC CREATION	89,95
NBA LIVE '99	89,95
NBA PRO '99	89,95
NEED FOR SPEED 4: BRE. ASPHALT	89,95
NFL BLITZ (JUNI)	89,95
NFL EXTREME	89,95
NHL '99	89,95
NHL FACE OFF '99	89,95
NO FEAR MOUNTAINBIKING (MAI)	89,95
POINT BLANK 79,95 - (MIT GUN)	54,95

Goemon 2 (N64) 129,95 · Rogue Squadron (N64) 109,95 · Body Harvest (N64) 79,95 · Vigilante 8 (N64) 119,95

POOL HUSTLER	89,95
POPOULOS - THE 3RD COMING	89,95
POY POY 2	89,95
PREMIER MANAGER '99	79,95
PRINCE NASEEM BOXING (MAI)	89,95
PRO 18: WORLD TOUR GOLF	89,95
PRO PINBALL: BIG RACE U.S.A	94,95
PUMA STREET SOCCER (APRIL)	89,95

CASTLEVANIA 3D (APR) (N64) 119,95

RACING SIMULATION 2	89,95
RALLY CROSS 2	79,95
RC STUNT COPTER (APRIL)	89,95
RETRO FORCE	89,95
RIDGE RACER TYPE 4 (APRIL)	99,95
RIVAL SCHOOL	79,95
ROLLCAGE	89,95
RUGRATS (MAI)	89,95
RUNNING WILD	79,95
SABOTEUR (JUNI)	99,95
SHANGHAI TRUE VALOR	89,95
SILENT HILL (MAI)	89,95
SPORTS CAR GT (APRIL)	89,95
SPYRO THE DRAGON	89,95
STREETFIGHTER COLLECTION 2	79,95
STREET SKATER	89,95
SUPER POCKET FIGHTER	79,95
SWING (APRIL)	74,95
SYPHON FILTER (JUNI)	99,95
T'AI FU	79,95
TANKTICS (JUNI)	84,95
TEKKEN 3	99,95
TOCA TOURING CAR 2	89,95
TOMB RAIDER 3	99,95
TOMORROW NEVER DIES (JUNI)	89,95
TRAP RUNNER (APRIL)	89,95
TUNGUSKA (JUNI)	84,95
UBIK	99,95
UEFA CHAMPIONSLEAGUE 98/99	99,95
V-RALLY 2 (JUNI)	99,95
VIRUS (APRIL)	89,95
VIVA FUßBALL	84,95

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT
FAX 0931/571602

WARZONE 2100 (APRIL)	89,95
WCW VS. NWO: THUNDER	79,95
WHEEL NUTS (JUNI)	99,95
WILD ARMS	79,95
WILD NINE'S SPECIAL EDITION (SPIEL + ORIG. PSX - T-SHIRT)	69,95
WING OVER 2 (APRIL)	79,95
WWF ATTITUDE (MAI)	84,95
X-GAMES PRO BOARDER	89,95
YOYO'S PUZZLE PARK (APRIL)	84,95

Nintendo 64

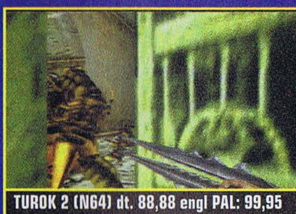
MARIO KOMPLETT PAK NINTENDO 64 + SUPER MARIO 64	244,-
ANTENNENKABEL	24,95
ANTENNENKABEL ORIG.	49,95
CONTROL PAD - ORIGINAL (GRAU,GRÜN,GELB,ROT,BLAU,SCHWARZ)	54,95
EXPANSION PAK ORIG.(SPEICHER)	64,95
CONTR.PAD JOYTECH 64 PLUS	49,95
JOYPAD VERLÄNGER. JOYTECH	14,95
LENKRAD GAMESTER G64 RUMBLE	129,95
MEMORY CARD 0,25 MEG-ORIG.	34,95
MEMORY CARD 1 MEG	26,95
MEMORY CARD 8 MEG	59,95
RUMBLE PAK	34,95
RUMBLE PAK JOYTECH	19,95
1080° SNOWBOARDING	89,95
ALL STAR BASEBALL (APRIL)	99,95
ALL STAR TENNIS '99	99,95
BANJO & KAZOOIE	89,95
BEETLE ADVENTURE RACING (APR)	109,95
BIO FREAKS	119,95
BODY HARVEST	79,95
BOMBERMAN HERO	89,95
BUCK BUMBLE	99,95
BUST A MOVE 3	99,95
CASTLEVANIA 3D (APRIL)	119,95
CHAMALEON TWIST 2 (APRIL)	99,95
CHARLIES BLAST TERRITORY	89,95
CRUISIN' WORLD	89,95

F1 World Grand Prix (N64) 89,95 · Beetle Adv. Rac. (N64) 109,95 · Micro Machines 64 (N64) 129,95 · Extreme G 2 (N64) 99,95

DIDDY KONG RACING	89,95
EARTHWORM JIM 3D (APRIL)	99,95
EXTREME G 2	99,95
F1 WORLD GRAND PRIX 2 (MAI)	89,95
FIFA '99	109,95
FLYING DRAGONS	109,95
FORSAKEN	119,95
F-ZERO X	89,95
G.A.S.P.	99,95
GEX 64 (GEX 2)	109,95
GLOVER	89,95
GOEMON 2 - MYSTICAL NINJA	124,95
GT 64 CHAMPIONSHIP EDITION	99,95
HOLY MAGIC CENTURY	129,95
IGGY'S RECKING BALLS	79,95
INT. SUPERSTAR SOCCER '98	89,95
JET FORCE GEMINI (JUNI)	109,95
LYLAT WARS	89,95
MARIO KART 64	89,95
MARIO PARTY	89,95
MICRO MACHINES 64	124,95
MILO'S ASTRO BOWLING	109,95
MISSION IMPOSSIBLE	99,95
NASCAR '99	109,95
NBA JAM '99	94,95
NBA LIVE '99	109,95
NBA PRO '99	124,95
NFL QUARTERBACK CLUB '99	94,95
NHL BREAKAWAY HOCKEY '99	94,95
NHL PRO '99	124,95
RACING SIMULATION 2 (APRIL)	119,95

Zelda 64 (N64) 109,95 · inkl. Rumble-Funktion! Top Gear Rally (GBC) 74,95

RAKUGA KIDS	129,95
RAT ATTACK	129,95
RAYMAN 2 (JUNI)	119,95
S.C.A.R.S.	109,95
SHADOWGATE 64	129,95
SHADOWMAN (AUG)	109,95
SOUTHPARK (APRIL)	99,95
SPACE RACE (APRIL)	109,95
SPACE STATION-SILIKON VALLEY	94,95
STARSHOT (SPACE CIRCUS)	109,95
STAR WARS RACER (JUNI)	109,95
STAR WARS-ROGUE SQUADRON	109,95
SUPER MARIO 64	89,95
SUPER MARIO 64 SPIELEBERATER	24,80
THE NEW TETRIS (JUNI)	89,95
TONIC TROUBLE (ED) (JUNI)	109,95
TUROK 2 - DEUTSCH	88,88
TUROK 2 - ENGL. PAL-VERSION	99,95
TWISTED EDGE SNOWBOARDING	109,95
VIGILANTE 8	114,95
VIRTUAL POOL	109,95
V-RALLY	99,95
WAYNE GRETZKY HOCKEY '98	129,95
WCW VS. NWO: REVENGE	129,95
WETRIX	109,95
WIPEOUT 64	129,95
WWF WARZONE - RAW IS WAR	99,95
WWF ATTITUDE (MAI)	99,95
YOSHI'S STORY	89,95
SPIELEBERATER YOSHI'S STORY	24,80
ZELDA: OCARINA OF TIME	109,95
SPIELEBERATER ZELDA 64	24,80
ZELDA 64 - SPECIAL EDITION	139,95


TUROK 2 (N64) dt. 88,88 engl PAL: 99,95

Game Boy Color

GAME BOY COLOR PURPLE	139,-
GAME BOY COLOR CLEAR PURPLE	139,-
BASEBALL (APRIL)	59,95
BATTLESHIPS	54,95
BIENE MAJA (MAI)	59,95
BREAKOUT	54,95
BUGS BUNNY CRAZY CASTLE 3	64,95
BUGS BUNNY & LOLA	54,95
BUST A MOVE 4 (MAI)	59,95
CENTIPEDE	54,95
CONKER'S POCKET TALES (MAI)	59,95
DROP ZONE (APRIL)	59,95
DUFFY DUCK (APRIL)	64,95
FROGGER	54,95
GAME & WATCH GALLERY 2	44,95
GEX 3D	64,95
HARVEST MOON	59,95
HEXITE	64,95
HUGO 2 1/2 (MAI)	64,95
INT. SUPERSTAR SOCCER 2	64,95
KLUSTAR (APRIL)	64,95
LEGEND OF RIVER KING	69,95
LIVE WIRE	59,95
LOGICAL	54,95
LOONEY TOONS (MAI)	64,95
MEN IN BLACK	64,95
MICRO MACHINES (MAI)	44,95
MISSILE COMMAND (MAI)	54,95
MONOPOLY	54,95
MONTEZUMA'S RETURN	54,95
NBA JAM '99	64,95
NBA PRO '99	64,95
NFL BLITZ	64,95
NHL PRO '99	64,95
PITFALL	64,95
POCKET BOMBERMAN	44,95
POWER QUEST	59,95
QUEST FOR CAMELOT	59,95
RAMPAGE WORLD TOUR	64,95
RESERVOIR RAT	54,95
RUGRATS	64,95
SCHLÜMPFE 3 (ALPTRAUMLAND)	64,95
SHADOWGATE - CLASSICS (APRIL)	64,95
SHANGHAI POCKET	64,95
SILICON VALLEY (APRIL)	54,95
SPY VS. SPY	64,95
SUPER MARIO BROS. DELUXE (JUN)	64,95
TABALUGA (APRIL)	64,95
TETRIS DELUXE	44,95
THREE LIONS (APRIL)	54,95
TOM UND JERRY (APRIL)	59,95
TOP GEAR RALLY (MIT RUMBLE) (AP)	74,95
TUROK 2	64,95
TWEETY & SYLVESTER	54,95
V-RALLY	64,95
WARIO LAND 2	64,95
WWF ATTITUDE (MAI)	59,95
ZELDA IV - DX	64,95

DREAMCAST kommt

Rufen Sie bei Interesse unsere Dreamcast-Hotline unter Telefon 0931/3545223 an!



SCHNÄPPCHEN MARKT
nur solange Vorrat reicht

Playstation

ABE'S ODDYSEE - PLATINUM	49,95
ABE'S EXODDUS	79,95
ALIEN TRILOGY - PLATINUM	44,95
BUST A MOVE 2 - PLATINUM	49,95
BUST A MOVE 3	49,95
CHILL	44,95
COMMAND & CONQUER - PLAT.	44,95
CONSTRUCTOR	49,95
COOL BOARDERS 2-PLAT. (APR)	49,95
CRASH BAND. 2 - PLAT. (APR)	49,95
CRIME KILLER	49,95
CROC - PLATINUM	44,95
CYBALL ZONE	29,95
DESTRUCTION DERBY 2 - PLAT.	49,95
FORMEL 1 - PLATINUM	49,95
FORSAKEN	49,95
G-POLICE - PLATINUM (APRIL)	49,95
GRAN THEFT AUTO - PLATIN.	49,95
HERCULES - PLATINUM	49,95
INT.SUPERSTAR SOC.PRO-PT.	49,95
IRON & BLOOD	49,95
JURASSIC PARK - PLATINUM	49,95
MICRO MACHINES V3 - PLAT.	49,95
MICKEY'S WILD ADV. - PLATIN.	49,95
MOTO RACER - PLATINUM	44,95
NHL BREAKAWAY HOCKEY	49,95
PANDEMONIUM - PLATINUM	49,95
PORSCHE CHALLENGE - PT.	49,95
R-TYPES	74,95
RAYMAN - PLATINUM	44,95
RESIDENT EVIL 1 - PLATINUM	44,95
RIDGE RACER REVOLUT. - PT.	49,95
RIVEN (MYST 2)	69,95
ROAD RASH - PLATINUM	44,95
S.C.A.R.S.	49,95
SHADOW GUNNER	49,95
SOUL BLADE - PLATINUM	49,95
SOVIET STRIKE - PLATINUM	44,95
SPACE JAM	49,95
SUPERCROSS (J. MCGRATH)	49,95
TEKKEN 2 - PLATINUM	49,95
TOCA TOURING CAR - PLAT.	44,95
TOMB RAIDER 2 - PLATINUM	49,95
TRUE PINBALL - PLATINUM	49,95
V-RALLY - PLATINUM	49,95
WILD NINE'S - SPECIAL EDIT.	69,95
WIPEOUT 2097 - PLATINUM	49,95
WORMS - PLATINUM	44,95
WWF IN YOUR HOUSE	49,95
WWF WARZONE	69,95

Nintendo 64

BODY HARVEST	79,95
CLAYFIGHTER 63 1/3	39,95
CRUISIN' WORLD	64,95
DARK RIFT	49,95
EXTREME G	49,95
G.A.S.P.	79,95
IGGY'S RECKIN' BALLS	79,95
INT. SUPERSTAR SOCCER 64	74,95
MADDEN 64	39,95
NAGANO WINTER OLYMPICS	89,95
NBA COURTSIDE	59,95
NBA PRO '98	89,95
OLYMPIC HOCKEY '98	89,95
SILIKON VALLEY - SPACE STATION	94,95

Spitzenspiele- fast geschenkt
nur solange Vorrat reicht

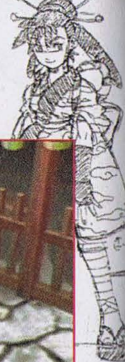
BLAM MACHINEHEAD (SA)	19,95
BLAZING DRAGONS (SA)	19,95
CHAOS CONTROL (SA)	4,95
D (SA)	9,95
KRAZY IVAN (SA)	14,95
NBA LIVE 98 (SA)	14,95
NHL POWERPLAY (SA)	19,95
OLYMPIC SOCCER (SA)	9,95
PARODIUS DELUXE (SA)	14,95
SHELLSHOCK (SA)	24,95
STARFIGHTER 3000 (SA)	9,95
THUNDERHAWK 2 (SA)	14,95

Die Artikel aus diesem Kasten werden bei "portofreier Lieferung ab 3 Artikel" sowie "portofreier Nachlieferung" nicht berücksichtigt

AUSTRIA EXPRESS
SCHNELLSERVICE
FÜR UNSERE KUNDEN IN ÖSTERREICH
LIEFERUNG IN 2-3 TAGEN
TEL: 0049/85 17 37 77
UMRECHNUNG INKL. BANKGEBÜHREN 1DM 7,8 ÖS, PORTO 6,90 DM ZZGL NN-GEB.

Versandkosten per Nachnahme: Post DM 6,40 zzgl. NN-Gebühr; UPS Nachnahme DM 16,-. Bei Vorkasse (nur Euroschecks) DM 4,-; Porto Ausland DM 18,-. Preisänderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Ladenpreise können abweichen. Erscheinungstermine ohne Gewähr. *gilt nicht für Ausland. Alle Angebote solange Vorrat reicht. Bundle-Artikel gelten als 1 Artikel. Alle Preise in DM.

DREAMCAST DOMAIN





Für Hangeleien leider zu schwer: Pirat Gunrock reißt Bäume, Säulen und Laternen aus, statt sie zu besteigen.



Probier' mal diese Mütze: Im Nahkampf stülpt Ihr dem Gegner den Weinkrug auf den Kopf.



Power Stone

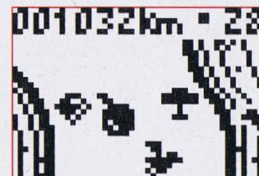
DC Daß sich die Prügelspezialisten von Capcom für ihr Dreamcast-Debüt etwas Spannenderes einfallen lassen als den zwanzigsten „Street Fighter"-Aufguß, haben nicht nur Beat'em-Up-Fans gehofft: Wie Square mit „Ehrgeiz" entführt Euch Capcom mit „Power Stone" in das bei uns weitgehend unbekannte Genre „Action Fighting", das in Japan von Anime-Helden und Mechs dominiert wird. Seit den 16-Bit-Tagen erreichen nur vereinzelte Importe den deutschen Markt, was grundsätzlich an der mittelmäßig bis miesen Qualität der Titel lag. Mit ausgefeilter 3D-Technik, sattem Prügel-Knowhow und durchdachtem Charakterdesign macht Capcom das ausgefallene Genre exportfähig: Im Gegensatz zum herkömmlichen Beat'em-Up sprintet Ihr mit dem Steuerkreuz (oder Analogstick) in alle vier Himmelsrichtungen und hüpft mit einem speziellen Feuerknopf. Für westliche Spieler ist die Mischung aus 3D-Jump'n'Run und Keilerei gewöhnungsbedürftig.

Acht wackere Streiter sowie zwei geheime Kämpfer (Muskelprotz Valgas und sein Häscher Kraken) stellen sich dem Turnier um die sagenumwobenen Kampfkristalle: Kickboxer Fokker ist geradewegs aus London angereist, Prinzessin Rouge nützt ihre Magie aus dem heißen Orient. Kung-Fu-Meister Wang Tang setzt auf seine Wirbelkicks und Handkanten, Samurai Ryoma greift schamlos zum Schwert. Die USA vertritt der kräftige Indianer Galuda, bei Gummi-Ninja Jack seid Ihr Euch der irdischen Abstammung nicht ganz sicher.

Im Arcade- oder Zweispieler-Modus tretet Ihr zum Turnier bzw. gegen einen Kumpel an: Trainings- oder Team-Battle-Modus stehen leider nicht zur Wahl.

Zum Kampfbeginn findet Ihr Euch in einer der geräumigen Saloon-, Dorfplatz- und Innenhofarenen wieder, die mit mehreren Ebenen (Dächer und Terrassen), Stühlen, Tischen, Balken und Laternen nur so gespickt sind. Mit den **X**- und **Y**-Tasten setzt Ihr zu Faust- und Fuß-Combos an, die je nach der aktuellen Situation (im Flug, am Baum hängend oder Boden rollend) variieren. Trefft Ihr dabei einen Tisch oder eine Vase, fliegt sie als tödliches Geschoß quer durch die Arena: Bei blitzschnellen Kung-Fu-Duellen im Straßencafe fliegen Stühle und Fässer nur so über den Bildschirm! Drückt Ihr beide Tasten gleichzeitig, haltet Ihr Euch an Gittern und Säulen fest, werft den Feind durch die Luft und schleudert aufgenommene Gegenstände in Sichtrichtung. Schwerfällige Kämpfer wie Muskelpirat Gunrock reißen Balken und Laternen jedoch lieber aus und nützen sie als Riesenkeule. Mit etwas Übung gelingen Euch auch taktische Manöver wie das Schleudern von Tischen und Stühlen im Sprint nach hinten, um lästige Verfolger abzuschütteln. Im Nahkampf dürft Ihr dem Feind z.B. ein Weinfaß über den Kopf stülpen – nur wer den Analogstick schnell genug im Kreis dreht, kann sich befreien. Hat Euch der Feind am Kragen gepackt, kon-





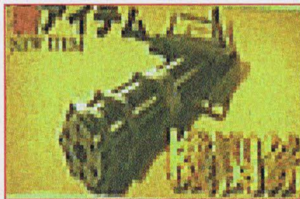
Findet die drei VMS-Spiele und zockt unterwegs mit der Slotmachine oder weicht mit dem Flieger Gegnern aus



Hier geht alles zu Bruch: Im Straßencafe schleudert Ihr Eurem Gegner Stühle, Hocker, Schilder und Tische entgegen.



Friß Blei: Von Euren Kugeln getroffen, trudelt der Kontrahent weit in den Hintergrund.



Vier geheime Waffen dürft Ihr in "Power Stone" freispielen (vier Turniersiege): Der Riesenstab verleiht Euch hohe Reichweite (links), das Gatling-MG feuert flächendeckende Salven (2.v.l.). Der Laser ist sehr durchschlagkräftig (2.v.r.), mit dem Schild dürft Ihr blocken (rechts).

tert Ihr seinen Wurf mit derselben Kombination. Mit der **B**-Taste krallt Ihr Euch eine der herumliegenden Tonnen oder Extrawaffen: Per Zeitbombe sprengt Ihr den Gegner in die Luft, für heiße Stimmung sorgen Molotow-Cocktail und Flammenwerfer. Die Bazooka ist schwerfällig aber durchschlagkräftig, mit dem Schwert schnippelt Ihr Euren Kontrahenten in Scheiben. Via **A**-Knopf schnellt Ihr in die Luft, stoßt Euch von Wänden ab und führt je nach Gewandtheit Eures Schützlings einen Doppelsprung aus. Blocken könnt Ihr die Angriffe Eures Gegners jedoch nicht: Nur wer den Ausfallschritt beherrscht oder die Beine in die Hand nimmt, entkommt den Attacken des Kontrahenten.

Wichtigstes Extra in jedem Kampf sind die drei Kristalle, von denen bei Kampfbeginn jeder Kontrahent einen besitzt, und der dritte nach wenigen Sekunden an einer zufälligen Stelle im Level erscheint. Mit harten Treffern prügelt Ihr die begehrten Schätze aus dem Feind heraus: Habt Ihr alle drei Kristalle gesammelt, mutiert Ihr für wenige Hiebe zu einem mächtigen Monster mit Bildschirm-füllenden Supermoves und niederschmetternden 20-Hit-Combos: Als Mech feuert Ihr mit Laser und Zielsuchraketen auf den Feind, mit dem fliegenden Flammenteppich geht Ihr als züngelnde Feuerprinzessin in den Combo-Sturzflug. Das Steinungeheuer beschwört einen gigantischen Meteorregen, das Klingententakel tranchiert Euch mit unzähligen Messern. Wang Tang bläht sich zum gepanzerten Superfighter auf und überrascht mit Wirbeluppercut und Feuerball.

Damit Ihr Euch nicht blindlings durch die Arenen kloppt, erschweren Euch ein paar Fallen den Kampf: Bei Erschütterung herabfallende Kronleuchter und Krüge sorgen für Kopfschmerzen, Flammen heizen Euch ordentlich ein und ein Fließband befördert Euch direkt in die Knochenmühle.

Im Gegensatz zu Prügelspielen wie "Virtua Fighter 3tb" liegt das Geheimnis von "Power Stone" nicht im Einsatz von ausgefallenen Specialmoves und komplizierten Tastenkombinationen, sondern in der Interaktion mit dem Hintergrund: Nur wer dem Feind rücksichtslos das ganze Mobiliar entgegenschleudert und Wände als Katapult für überraschende Wirbelkicks nutzt, ist dem Gegner überlegen. Wechselt hüpfend Spielebenen und Taktik: Wer dem Kontrahenten seinen Kampfstil diktiert, ist unbesiegbar.



Als Indianer-Mech läßt Galuda die Waffen sprechen: Zitternd vor Energie feuert er seinen Megabeam in die Wolken...

Die unterschiedlichen Spielansätze machen einen Vergleich zu "Virtua Fighter 3tb" unmöglich, einem "Ehrgeiz" ist "Power Stone" schon allein wegen der detaillierten Hintergründe und herumstehenden Tonnen und Vasen haushoch überlegen. Hinzu kommt die rasante wie fehlerfreie Polygongrafik, die mit Supermoves wie Blitzgewitter und Megabeam ein beeindruckendes Effekt-Feuerwerk abbrennt. Die versteckten Waffen, das geheime Optionsmenü und die drei VMS-Minispiele (Slotmachine, Baller- und Ausweichspiel) zum Freispielen sorgen ungemein für Motivation und ermuntern immer wieder zum Durchspielen. Auch beim Charakterdesign hat sich Capcom Mühe gegeben. Die sympathischen Comic-Helden schließt Ihr sofort in Euer Herz, die Grafikgags und putzigen Taumel-Animationen garantieren ausgelassenes Gelächter: Plättet Euren Feind mal im Nahkampf mit dem Hammer! Die abwechslungsreiche, meist fröhliche Hintergrundmusik peitscht die Stimmung an und zieht in Bedrängnis das Tempo an – Panikanfälle inklusive. *oe*



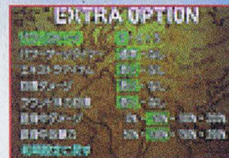
...der anschließend auf den nichtsahnenden Feind niederprasselt. Bleibt nie auf der Stelle stehen!

Muster von Mowin, Augsburg. Tel. 0821/3490226

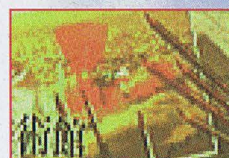


Baumelnd an der Decke kämpft Ihr mit bloßen Füßen: Nehmt Euch vor dem Kronleuchter in Acht, der bei Berührung in Flammen aufgeht.

Wer die geheimen Kämpfer, Waffen, Optionen und VMS-Spiele freischalten möchte, muß die Keilerei mit allen Helden sowie den zwei Geheimkämpfern durchspielen. Anfänger dürfen aufatmen, denn der eingestellte Schwierigkeitsgrad ist dabei egal. Euch erwarten obendrein ein Kinoraum für die Abspänne, eine Konzerthalle für den Soundtrack sowie eine Grafik-Galerie!







SPIELSPASS 89%

HERSTELLER: CAPCOM
SYSTEM: DREAMCAST
BRD-RELEASE: NICHT BEKANNT

Taktisch & blitzschnell: Ausgeklügelte Hüpfkeilerei mit massig Extras, Geheimnissen und bombastischen Effekten.

RUMBLE · AB 16

DREAMCAST DOMAIN





Im Nahkampf setzt Ihr zum Wurf an: Zauberpriester Genshin wickelt Euch mit seinen magischen Karten ein.

Psychic Force 2012

DC Nach ihrer magischen Keilerei auf der Playstation (MAN!AC 7/97) verprügeln sich die zehn "Psychic Force"-Helden auf dem Dreamcast: Mit dem Steuerkreuz fliegt Ihr durch eine Quader-förmige Arena und vermöbelt Euch mit Feuerball sowie schnellen und harten Attacken. Für monströse Specials wie Flammenmeer und Götterbeschwörung nützt Ihr Pad-Kombinationen wie 180°-Drehung und Charging-Manöver. Statt ausgefeilter Kampftaktik erwartet Euch jedoch ein blindwütiges Combo-Gebolze ohne Sinn und Verstand, das mit seinen fliegenden Kämpfern höchst seltsam anmutet. Habt Ihr den Feind erst einmal in eine der acht Ecken gedrängt, ist der Kampf gewonnen – denn aus dem Fausthagel gibt es im benommenen (bzw. "liegenden") Zustand kein Entrinnen. Nur Dreamcast-Fanatiker spielen Probe. *oe*



Unsichtbare Mauer: Seid Ihr am Rande Eures Kampfquaders angekommen, knallt Ihr gegen ein Energiefeld.

SPIELSPASS 43%

HERSTELLER: TAITO
SYSTEM: DREAMCAST
BRD-RELEASE: NICHT BEKANNT

Kryptisches Combo- und Magie-Gebolze mit zehn fliegenden Kämpfern: Statt Taktik siegt der schnellste Daumen.

AB 12



In der Großstadt düst Ihr durch schmale Hochhausschluchten – auf der Suche nach dem nächsten Checkpoint.



Paris bei Nacht: Der leuchtenden Eifelturm ist immer wieder eine Schleife wert.

Aero Dancing

DC Mit der Kunstflugschule "Aero Dancing – featuring Blue Impulse" entführt Euch der japanische Entwickler CRI in die Welt der Fliegerasse. Mit einem von elf Jets (zehn müßt Ihr freispielen) düst Ihr hoch in den Wolken oder ganz nah am Boden über zehn Stadt-, Wüsten- und Berglandschaften. Im "Blue Impulse Mission"-Modus lernt Ihr unter der Aufsicht Eures Kommandanten die 20 wichtigsten Flugmanöver mit anschließendem Formationsflugturnier: Aufgrund japanischer Funkanweisungen während des Fluges ist dieser Modus unspielbar, damit müßt Ihr auch auf die meisten versteckten Flieger verzichten. Im "Sky Mission Attack"-Modus düst Ihr wie in einem Rennspiel unter Zeitdruck zum nächsten Checkpoint, der Euch mit weiteren Bonussekunden versorgt: Mit der simplen Steuerung und der rasanten Optik (mit Mach 1 durch Hochhausschluchten und Canyons) sind spannende Tiefflüge garantiert. Im Multiplayer-Modus übt Ihr Euch mit drei Freunden im Formationsflug – ohne Lehrgang etwas schwierig. Der Internet-Modus bleibt ebenfalls ein Rätsel – eine Wertung ist nicht möglich. *oe*

HERSTELLER: CRI
SYSTEM: DREAMCAST
BRD-RELEASE: NICHT BEKANNT

Kunstflugschule mit Anfängerkurs, Formationsflugturnier und Rennmodus: Wegen der japanischen Sprachkommandos unspielbar.

AB 12



Jedes Böhnchen sucht ein Brüderchen: Farblich passende Hülsenfrüchte nehmen sich bei der Hand.

Puyo Puyo 4

DC "Dr. Robotnik's Mean Bean Machine" goes Dreamcast: Farblich unterschiedliche Bohnen fallen in einen Zylinder; landen zwei oder mehr gleichfarbige Böhnchen neben- oder übereinander, nehmen sie sich bei der Hand. Besteht die Reihe aus vier oder mehr Bohnen, lösen sich diese auf und darüberliegende Hülsenfrüchte fallen herunter. Dadurch entwickeln sich bei geschicktem Spiel besonders punkteträchtige Kettenreaktionen.
Sega hat der Dreamcast-Fassung diverse Spielmodi für Solospieler und Multiplayer-Sessions verpaßt. Einmal befinden sich nur drei statt sechs Spalten im Zylinder, ein anderes Mal spielt Ihr gegen eine tickende Uhr. Das Spielprinzip ist aber genauso simpel wie vor Jahren und kann "Tetris" nicht das Wasser reichen. Grafische Gags sind trotz Dreamcast-Power selten, zu hören bekommt Ihr fetzige Funky/Funny-Tracks. *ts*



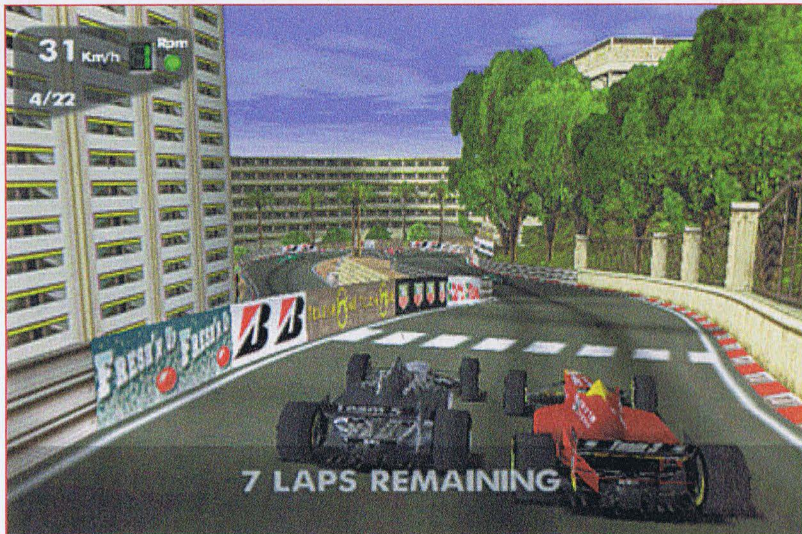
"Du gemeiner Schuft!" Bei spaßigen Mehrspieler-Duellen jubelt Ihr Euch gegenseitig störende "Nervbohnen" unter.

SPIELSPASS 71%

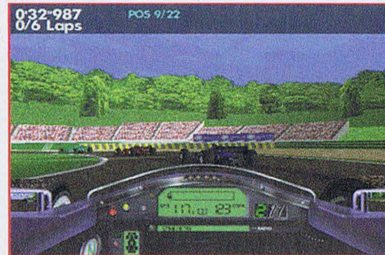
HERSTELLER: SEGA
SYSTEM: DREAMCAST
BRD-RELEASE: NICHT BEKANNT

Routinierter "Columns"-Clone ohne Neuerungen und Highlights: Mit mehreren Spielern macht's trotzdem Spaß.

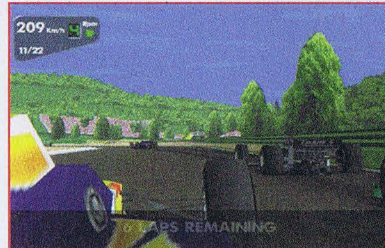
AB 6



Duell im Fürstentum: Grafisch ist die Strecke durch Monte Carlo am eindrucksvollsten, leider ruckelt's hier auch am meisten.



In der Cockpitperspektive (oben) habt Ihr sogar funktionierende Rückspiegel. Die Reifenkamera ist aber nur Show.



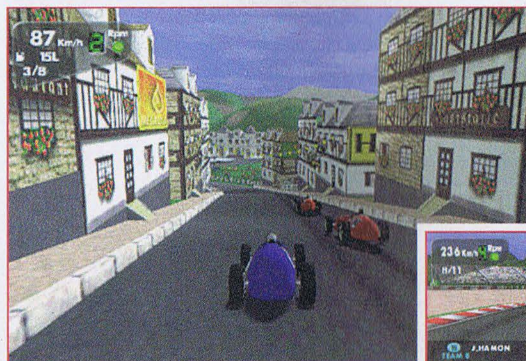
Monaco Grand Prix
Racing Simulation 2



Zwei Namen, ein Spiel: Während Ubisofts Formel-1-Flitzer in Europa „Racing Simulation 2“ (den Playstation-Test findet Ihr auf Seite 54) heißt, erscheint die Dreamcast-Version in Japan als „Monaco Grand Prix“.
Wollt Ihr keine Meisterschaft auf allen 17 Strecken fahren, nehmt an einem Einzelrennen mitsamt Qualifikation und Warm-Up teil. Profis wagen sich an den Simulationsmodus mit realistischer Steuerung und Wagenverhalten sowie zahlreichen Setup-Möglichkeiten. Wer mehr auf reines Tempobolzen steht, entscheidet sich für "Arcade": Fahrfehler werden hier eher verziehen, auch Schäden gibt es keine. Fahrt Ihr zu zweit, reduziert sich die Gegnerzahl im Splitscreen auf elf Computer-Fahrer. Als Zugabe findet sich auf der Dreamcast-CD der „Retro“-Modus: Hier tretet Ihr mit altmodischen Rennwägen aus den 30er Jahren an und brettert über eine Rennstrecke, die quer durch Städte und Wälder führt.
Erwartet Ihr von Ubisofts Dreamcast-Debüt einen actionlastigen Flitzer ohne Tiefgang, seid Ihr auf dem Irrweg: Der Namenszusatz „Simulation“ wird ernst genommen. Die Steuerung fordert sehr viel Einarbeitungszeit, bevor Ihr die Formel-Boliden im Griff habt. Selbst im einfacheren Arcade-Modus könnt Ihr nicht ungestraft über die Curbs räubern, statt dessen sind anfangs heftige Dreher und Kollisionen an der Tagesordnung.

Technisch läßt „Monaco Grand Prix“ die 32- und 64-Bit-Versionen Auspuffgase schnuppern: Während der Sound ähnlich spartanisch daherkommt wie auf der Playstation, schlägt die detailreiche Grafik alle bisherigen Formel-1-Spiele um Längen. Sie entspricht bis auf geringe Abstriche dem PC-Vorbild, bleibt aber nicht ohne Makel: Die hohe Bildrate gerät im Gegnerpulk und besonders in Monaco spürbar ins Stocken. Die Fahrzeuge sind hervorragend modelliert; handelt Ihr Euch aber einen kaputten Reifen ein, wird dieser trotzdem nicht anders dargestellt wie zuvor. Erfreulich für europäische Spieler: Fast das komplette Spiel ist mit englischen Menüs ausgestattet und auch die wenigen japanischen Abschnitte sind durch aufschlußreiche Bebilderung jederzeit verständlich. *us*

Muster von Mowin, Tel. 0821/3490226



Spaßiger Bonus für Dreamcast-Raser: Mit Vorkriegsfahrzeugen donnert Ihr durch ländliche Ortschaften.



Go, Schumi! Offiziell sind sie zwar nicht am Start, doch die roten Flitzer aus Maranello erkennt Ihr sofort.



Zwei Spieler treten im technisch starken Splitscreen gegen immerhin noch das halbe CPU-Feld an

Wie die Playstation-Fassung muß auch "Monaco Grand Prix" ohne FIA-Lizenz auskommen. Auf dem Dreamcast tut Ihr Euch allerdings leichter mit der Umbenennung der Phantasiefahrer und Rennställe: Zu jedem Piloten läßt sich ein kurzes Profil aufrufen, aus dem sich meist der echte Name ableiten läßt – oder wer außer Schumi hat in letzter Zeit gleich zwei Titel gewonnen? Die Farben der Rennwagen lassen sich zwar nicht verändern, sind aber ebenfalls näher an der Realität: Einen roten Ferrari-Ersatz entdeckt Ihr auf den ersten Blick.



Hochkarätige Formel-1-Simulation mit hervorragender Grafik, anspruchsvoller Steuerung und feinem Retro-Modus als Extra.



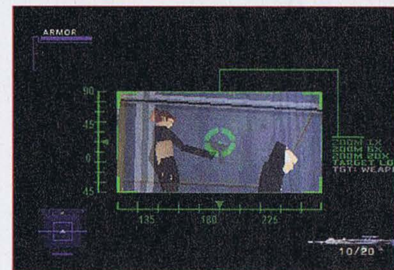




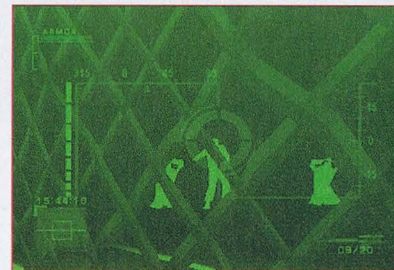
Vor den Rennen studiert Ihr die Strecke (links) und die bisherige Karriere Eures Fahrers (Mitte). Rechts ein Bildschirm aus der Garage, in der Ihr an jedem Wagendetail rumschraubt.



Die Jagd nach Rhoemer führt Euch u.a. in diese ukrainische Kathedrale: Im edel ausstaffierten Gebäude erkennt Ihr die gegnerischen Angreifer nur schlecht.



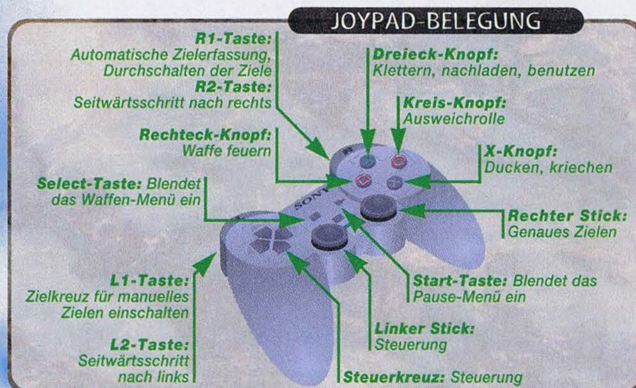
Mit dem Scharfschützengewehr zielt Ihr millimetergenau: Schießt der rothaarigen Russin die Waffe aus der Hand.


Im Dunklen greift Ihr zur Knarre mit Nachtsicht: Der Geiselnehmer ist erledigt, bevor er blinzeln kann.

Syphon Filter

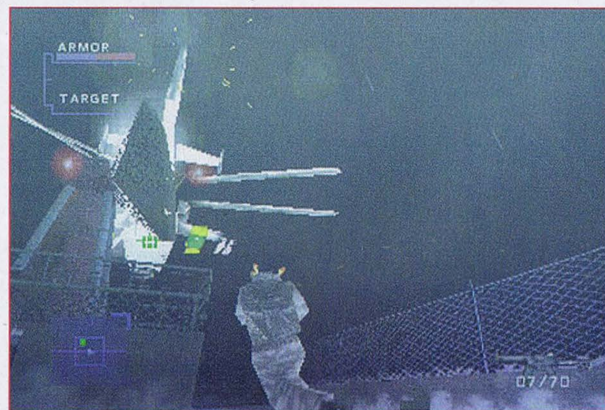
PS "Metal Gear Solid" bekommt Konkurrenz: 989 Studios veröffentlicht ohne große Vorschußlorbeeren mit "Syphon Filter" einen Titel, der sich ebenfalls am Agententhriller-Genre versucht.
Im zentralamerikanischen Dschungel wird ein US-Spezialagent tot aufgefunden, gleichzeitig zerstört eine Explosion ein unterirdisches Geheimlabor, in dem eine mächtige biologische Waffe entwickelt wurde – der fatale "Syphon Filter"-Virus. Als kurz darauf in Nepal ein ganzes Dorf der Seuche zum Opfer fällt, kann der Geheimdienst alle Fakten kombinieren: Der Terrorist Erich Rhoemer hat es nach diesem „erfolgreichen" Testeinsatz auf die Vereinigten Staaten abgesehen und will versteckte Virenbomben in der Hauptstadt Washington hochgehen lassen.
Um die Gefahr zu beseitigen, schickt die Regierung den besten Undercover-Agenten des Landes in die Schlacht: Ihr übernehmt die Rolle von Gabriel "Gabe" Logan und tretet quasi als Ein-Mann-Kommando gegen Rhoemers Truppen an. Dabei steht Ihr die ganze Zeit in engem Funk-Kontakt mit Eurer Partnerin Lian Xing: Die schöne Kommunikationsexpertin versorgt Euch ständig mit wichtigen Informationen über den Verlauf Eurer Mission.
Gabe huscht durch in Echtzeit berechnete 3D-Grafik; Ihr seht ihm dabei gewöhnlich in einer fixen Perspektive über die Schulter. Befindet Ihr Euch in einem engen Gang oder steht direkt an einer Wand, behaltet Ihr trotzdem die Übersicht: Die imaginäre Kamera dreht sich nicht verwirrend nach vorne, sondern zoomt kurzerhand an den Agenten heran. Dieser wird dabei transparent, um die Sicht nicht zu verdecken.
Um angreifende Terroristen effektiv abzuwehren, stellt Euch "Syphon Filter" neben einem großen Waffenarsenal (mehr dazu im Extrakasten) mehrere praktische Zielvorrichtungen zur Verfügung: Mit gedrückter R1-Taste aktiviert Ihr eine Zielerfassung, die Gabe ähnlich unterstützt wie die "Tomb Raider"-Heldin Lara Croft: Ein Kreuz markiert den automatisch anvisierten Feind, auf den Ihr nun nach Belieben ballern könnt, während Ihr weiterhin durch die Straßen lauft und Angriffen ausweicht. Anders sieht es

JOYPAD-BELEGUNG





Übersichtlich: Schwenkt die Kamera direkt hinter Gabe, wird er transparent und verdeckt damit nicht mehr die Sicht.



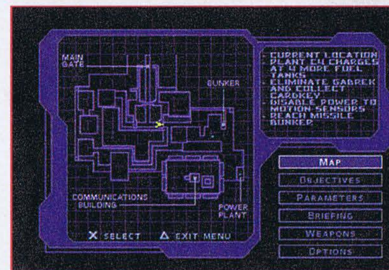
Gefahr unter Flutlicht: Im verschneiten Kasachstan attackiert Euch auf dem Dach der feindlichen Basis ein Helikopter.



Der U-Bahn-Tunnel steht nach einer Gasexplosion in Flammen, trotzdem nehmen Euch Rhoemers Schergen weiterhin aufs Korn.



Im nebligen Stadtpark beschützt Ihr das Bombenkommando bei der Entschärfung vor aggressiven Angreifern

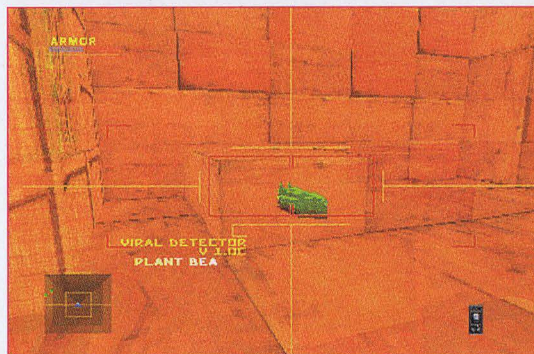


Die Karte ist ein unverzichtbares Hilfsmittel: Eure Teilziele sind genau mit Standort vermerkt.

beim manuellen Zielmodus aus: Mit L1 schaltet Ihr hier die Sicht um und seht die Umgebung durch Gabes Augen: Ausweichen ist nun nicht mehr möglich, dafür könnt Ihr wesentlich exakter zielen, um etwa Bösewichte zu treffen, die sich hinter einer Deckung verstecken. Steht Ihr selber zum Schutz hinter einer Wand, spitzelt Ihr auf Knopfdruck nur kurz um die Ecke. Seid Ihr im Besitz eines Scharfschützengewehrs, geht es sogar noch genauer: Bei kritischen Situationen, in denen Ihr keine Entdeckung riskieren dürft, ist eine solche Waffe unerläßlich – mit maximal 36facher Vergrösserung trefft Ihr auch auf weite Entfernung exakt oder setzt zu einem berüchtigten "Head Shot" an: Nur wenn Ihr einen Gegner am Kopf trefft, könnt Ihr Euch sicher sein, daß er wirklich mit einem Schuß erledigt ist.

Während Ihr unterwegs seid, wird Euer Vorgehen häufig vom Geschehen rund um Euch beeinflußt. Mit den Missionszielen zu Beginn eines Auftrages ist es meist nicht getan: Oft meldet sich Lian Xing per Funk, um Euch neue Aufgaben mitzuteilen, die in der Zwischenzeit angefallen sind. Während Ihr z.B. im Stadtpark die Bomben-Experten der Armee beim Entschärfen der Virencontainer beschützt, werdet Ihr darüber informiert, daß am nahegelegenen Tennisplatz Geiseln festgehalten werden, die Ihr ebenfalls befreien müßt. Die rund 20 Missionen sind längst nicht alle nach dem gleichen Schema aufgebaut, sondern unterscheiden sich teilweise erheblich: So gibt es neben den Standardaufträgen, in denen Ihr einfach einen Zielpunkt schadlos erreichen sollt, auch Abschnitte, die Euch mit knackigen Zeitlimits zur Eile drängen. Andere Einsätze wiederum legen großen Wert auf Eure Geschicklichkeit: So müßt Ihr z.B. einen Weg aus der brennenden U-Bahn-Station finden oder einen Verdächtigen verfolgen, ohne daß Ihr von seinen Wächtern bemerkt werdet – neben bedachtem Vorgehen seid Ihr hier auf den Einsatz lautloser Waffen angewiesen, da alles andere den Alarm auslöst.

Ein Vergleich von „Syphon Filter“ mit dem großen Konkurrenten „Metal Gear Solid“ tut dem Titel etwas Unrecht, denn Entwickler 989 Studios setzt trotz ähnlicher Thematik andere Schwerpunkte: Die Abenteuer von Gabe Logan sind deutlich actionlastiger und umfangreicher – nicht zu verkennen ist auch der spielerische Einfluß des James-Bond-Abenteuers von Rare, das auch Pate stand für die verschiedenen Zielmodi der Waffen.



"Syphon Filter"-infizierte Opfer erkennt Ihr nicht auf den ersten Blick: Hier hilft nur der Virenscanner weiter.

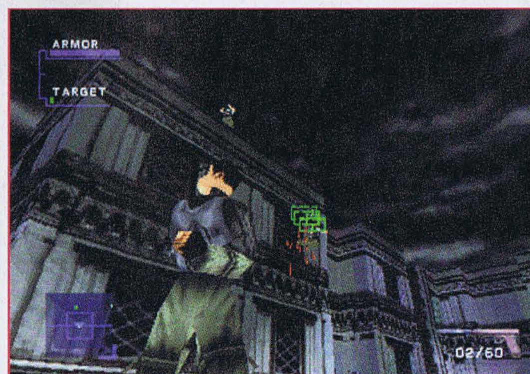
Altbacken

ist die Wahl der Feindbilder in "Syphon Filter": Die Guten sind wie üblich anständige Amerikaner (im Fall von Lian Xing immerhin mit asiatischen Wurzeln), die Terroristentruppe dagegen ein buntes Gemisch von Stereotypen. Dabei haben sich 989 Studios beim Anführer etwas vertan: Während die russische Attentäterin und der französische Pyromane heftige Akzente verpaßt bekamen, entspricht Erich Rhoemer kaum dem typischen Bild des bösen Deutschen: Stattdessen würde man ihn mit seiner Dschungeluniform, der dunklen Hautfarbe und dem glatten Tonfall eher den südamerikanischen Drogenkartellen zuordnen.

Zu hart für Deutschland?

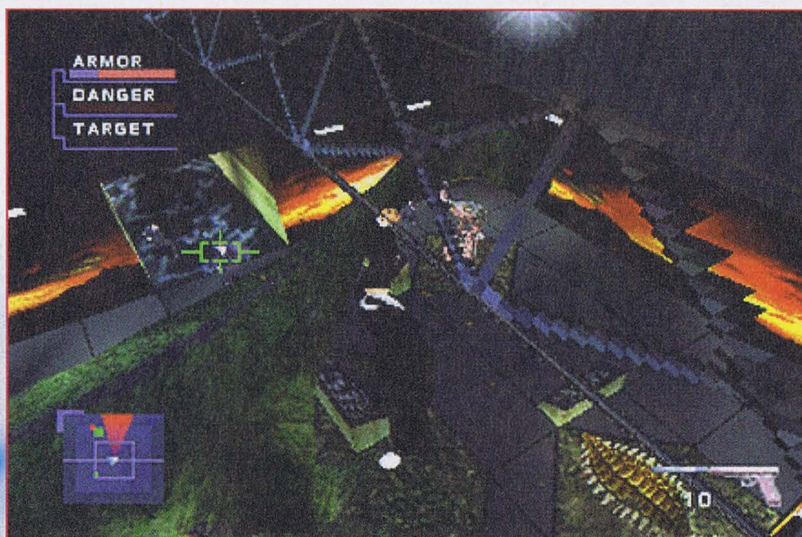
Ob "Syphon Filter" jemals hierzulande veröffentlicht wird, erscheint uns fraglich: Die Brutalität, mit der Gabe seine Gegner beseitigt, dürfte für eine Indizierung in Rekordgeschwindigkeit sorgen. Daß jeder Feind bei einem Treffer reichlich Blut vergießt und spektakulär von Häuserdächern fällt oder von einer Schrotflinte an die Wand geschleudert wird, läßt sich noch verschmerzen. Einzelne Effekte dagegen, wie die mit grauenerregenden Schreien in der U-Bahn-Station brennenden Feinde, gehen an die Schmerzgrenze. Geschmacklos ist vor allem der Einsatz des Tasers: Mit diesem Gerät für Starkstromschocks eliminiert Ihr einzelne Terroristen, während die Anleitung hilfreich rät, "nicht loszulassen, bevor Ihr Opfer Feuer fängt". Menschenverachtender "Höhepunkt" schließlich ist ein Missionsziel: In einem Labor geht Ihr auf die Jagd nach Wissenschaftlern, die vor Euch auf Knien mit Sätzen wie "Bitte nicht erschießen" oder "Ich bin unbewaffnet" um ihr Leben betteln – vergeblich, denn um Euren Auftrag zu erfüllen, müßt (!) Ihr die wehrlosen Forscher trotzdem mit einem Kopfschuß ins Jenseits schicken (siehe Bild).





Und ab geht's nach unten: Die Scharfschützen auf dem Dach erwischt Ihr mit der Zielaufschaltung problemlos.

SONY DIMENSION



Präkere Lage im Museum: Fliegt Gabes Tarnung hier auf (der Radar färbt sich rot), nehmen ihn eine Horde Bodyguards ins Fadenkreuz.



Im Park wartet Anton Girdeaux auf Euch: Ein Treffer aus seinen Flammenwerfer, und Ihr werdet getoastet.



Showdown: Rhoemer ist gegen konventionelle Waffen gerüstet – verpaßt ihm eine Prise seiner eigenen "Medizin".

Der erste Eindruck läßt die wahren Qualitäten von "Syphon Filter" nicht sofort erkennen: Bis Ihr Euch mit der komplexen, aber effektiven Steuerung vertraut gemacht (veränderte Einstellungen könnt Ihr leider nicht speichern) und Euch an die trägen Drehungen gewöhnt habt, vergeht einige Zeit. Dann aber fesselt Euch der Agententhriller mit einer überzeugenden Rahmenstory, die von einigen überraschenden Wendungen lebt und Euch durch abwechslungsreiche Szenarien schickt: Die Levels sind teilweise ausgesprochen komplex und beeindruckend konstruiert, ohne durch Wiederholungen zu langweilen. Auch das Missionsdesign überzeugt durch die häufig perfekt ausgetüftelte Plazierung der Gegner: Nur manchmal nerven Feinde, die Euch ohne Vorwarnung in den Rücken fallen oder in bereits erledigten Gebieten wieder auftauchen.

Die ungewöhnliche 384x240-Auflösung wirkt etwas grob, spätere Spielstufen glänzen jedoch mit hervorragender Optik und detailreichen Texturen wie nur wenige andere Playstation-Spielen. Die Lichteffekte bei Bränden oder Taschenlampengebrauch überzeugen ebenso wie die realistischen Animationen von Gabe und den Gegnern. Die dichte Atmosphäre wird beim Übergang von FMV-Zwischensequenzen, bei denen die Akteure mit nur wenigen Details gerendert wurden, in die echte Spielumgebung fast nahtlos gehalten. Auch die Funksprüche von Lian Xing und die knackigen Soundeffekte helfen dabei, nur die eintönige Musik fällt trotz situationsabhängigen Änderungen in der Qualität ab.

Insgesamt weiß "Syphon Filter" als spannender Actionthriller trotz kleiner Schwächen und stellenweise übertriebener Brutalität (siehe Kasten) voll zu überzeugen. "Metal Gear Solid"- oder James-Bond-Junkies, die dringend Nachschub brauchen, greifen ebenso zu wie Spieler, die anspruchsvolle Abwechslung vom Renn- und Prügeleinerlei genießen wollen. *us/th*

Waffenwahl

Beim Anblick von Gabe Logans Waffenschrank würde selbst Kollege Solid Snake neidisch werden: Satte 17 Gewehre, Pistolen und Granaten stehen Euch im Verlauf von "Syphon Filter" zur Verfügung. Hier nur eine Auswahl aus dem reichhaltigen Angebot:

9MM-PISTOLE: Für gut gezielte Schüsse sehr nützlich. Im Fernkampf wegen des geringen Schadens nicht empfehlenswert.

G-18 MASCHINENGEWEHR: Durch die hohe Feuerrate praktisch; gegen mehrere Gegner zugleich wirkungsvoll, aber sehr munitionsintensiv.

BIZ-2 MASCHINENPISTOLE: Effektiver als das G-18, aber erst in späten Levels verfügbar.

SCHROTFLINTE: Bei schnellen Gefechten durch häufiges Nachladen ungünstig, haut aber aus der Nähe schon mit einem Schuß selbst dicke Gegner um.

K3G4-GEWEHR: Durschlägt mit Teflon-Munition die Schutzwesten von Feinden problemlos, damit ungemein effektiv.

SCHARFSCHÜTZENGEWEHR: Durch die Zoomfunktion beim Zielen ungemein praktisch auf Missionen, in denen es auf lautloses Vorgehen und exakte Treffer ankommt. Optional auch mit Nachtsichtgerät benutzbar.

GASGRANATEN: Effektiver als normale Granaten, da der Ausstoß des Giftgases sofort erfolgt. Nützlichste Möglichkeit, mehrere Gegner auf einmal lautlos zu eliminieren.

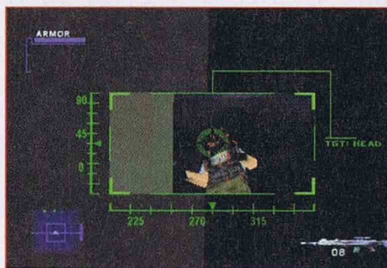
M-79-GRANATWERFER: Mächtiges Geschoß, das auch ganz harte Brocken erledigt. Nur auf Distanz benutzen, damit Ihr nicht selber mit in die Luft geht.



Vorsicht im Untergrund: Wechselt Ihr nicht die Spur, walzt Euch eine U-Bahn platt.



Rhoemers Helfer enden meist grausig als lebende Fackel (oben) oder Empfänger eines Kopfschusses (unten)



83%

SONY

SYSTEM: PLAYSTATION

BRD-RELEASE: NICHT BEKANNT

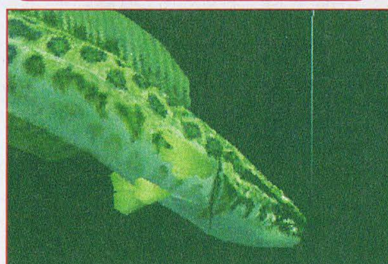
Packendes und actionlastiges Agenten-Abenteuer im besten James-Bond-Stil mit raffinierten Missionen. Ziemlich brutal.

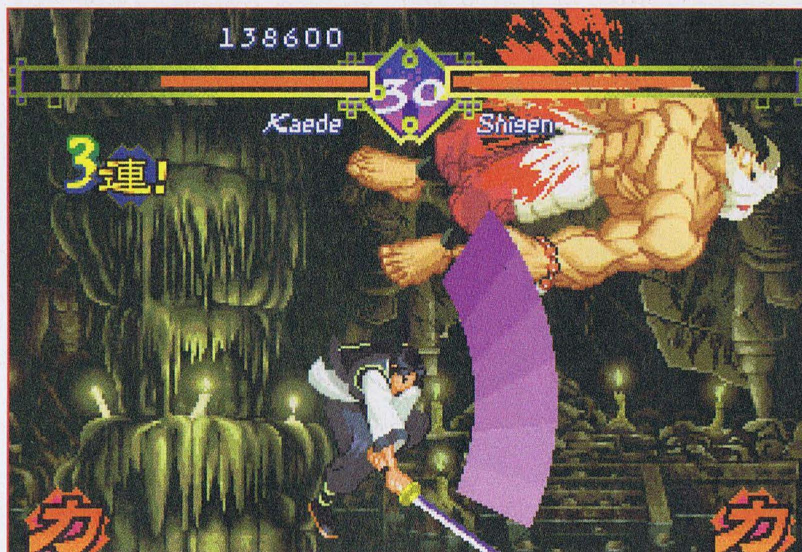
RUMBLE

AB 18



Beim Kampf mit der Beute kontrolliert Ihr abwechselnd die Leinenspannung und die Zerrmanöver des Fisches





Die Statur Eures Schützlings wirkt sich deutlich auf das Energiepotential aus: Selbst mächtige Uppercut-Combos kosten Muskelberg Shigen nur wenig Kraft.

Fisherman's Bait

PS Konami wirft die Angel aus: Allein oder zusammen mit einem Kumpel schippert Ihr im Trainings-, Turnier- und Freizeitmodus zu 15 erlesenen Angelplätzen in vier Wald-, Stadt- und Bergseen. Sieben Köder in variablen Farben gehören zu Eurer Ausrüstung, verschiedene Angeln gibt's jedoch nicht. Mit einen kräftigen Wurf schleudert Ihr Euren Köder ins etwas unbeholfen wabbelnde Bitmap-Wasser, verräterische Schatten weisen auf Fische hin. Durch abwechselndes Drücken zweier Feuerknöpfe (oder beharrliches Analogstick-Drehen) zieht Ihr die Leine ein und wartet auf einen Biß: Mit einem Ruck setzt Ihr den Haken und zerrt bei ständiger Beobachtung der Leinenspannung Eure Beute an Land. Im Vergleich zum vortrefflichen "Big Bass" (MAN!AC 12/98) bietet "Fisherman's Bait" mit den festen Angelplätzen und der simplen Schattensuche wenig Spieltiefe: Mit dem selbsterklärenden Trainingsmodus ist die Angelei ein klarer Fall für Neulinge – die fade 2D-Optik und die trockene Präsentation (kein Clubhaus oder gesprächige Kollegen) enttäuschen jedoch. *oe*

SPIELSPASS 64%

Fisherman's Bait – A Bass Challenge

HERSTELLER: KONAMI
SYSTEM: PLAYSTATION
BRD-RELEASE: NICHT GEPLANT

RUMBLE

Minimalistisches Fischturnier mit 15 festen Angelplätzen: Spannende Barschkämpfe, aber kaum Atmosphäre.

AB 12

Last Blade

PS Nach unzähligen Updates erfolgreicher Keilerein überraschen die japanischen Prügelspezialisten von SNK mit einem komplett neu designten Martial-Arts-Turnier: Statt mit bloßen Händen duellieren sich die zwölf Kampfsportkünstler wie Samurai Keiichiro, Kung-Fu-Meister Lee und Mönch Hyo mit Schwert, Kämpffächer und Bo-Stab. Schauplatz der rabiaten Messerstecherei ist das mittelalterliche Japan, das in malerischen Tempel- und Dorfarenen authentische Eastern-Stimmung garantiert. Neben Story-, Turnier-, Zweispieler- und Trainingsmodus findet Ihr die neuartige "Sudden Death"-Variante: Vom Gift zerfressen verliert Ihr kontinuierlich Energie und müßt den Feind möglichst schnell besiegen.
Nachdem Ihr Euch für eine schnelle oder wuchtige Ausführung Eurer Waffe entschieden habt, steht Ihr dem Feind Auge in Auge gegenüber: Je ein Knopf bedeutet kraftvolle oder flinke Waffenattacke, Tritt und Konterschlag; mit der Select-Taste provoziert Ihr den Feind. Für Uppercuts, Wirbelattacken und Superschläge nützt Ihr Dreh- und Charging-Manöver, Tricks wie Rückwärtssprung, Würfe, Sprint und Hiebe auf den liegenden Gegner sind ebenfalls möglich. Habt Ihr ausreichend Superenergie gesammelt, streckt Ihr Euren Kontrahenten mit einem von zwei Supermoves nieder (je nach Waffenausführung). "Last Blade" ist ein traditioneller Bitmap-Prügler, der sich mit den allgegenwärtigen Kontermoves und ungewöhnlichen Spielmodi von der 2D-Konkurrenz abhebt und damit auch interessanter ist als das x-te "Street Fighter"-Update. Prügeltechnisch erwartet Euch durchdachte SNK-Feinkost, doch leider stößt Ihr bald an die Grenzen Eures Special-Sortiments – und die spärlichen zehn Helden bieten nur begrenzt Abwechslung. Ruckfreie Animationen und monströse Supermoves gehören mittlerweile zum Beat'em Up-Standard, die Special-FX auf Sprite-Basis und das Pan-Geflöte im Hintergrund können jedoch mit neusten Capcom-Keilereien nicht mithalten. *oe*




Fest für Splatterfans: Einfache Hiebe begleiten Blutspritzer, beim Todeschlag färbt sich der ganze Bildschirm rot.



Nur wer die Kontertaste im rechten Augenblick drückt, verwandelt den Angriff des Feindes in eine Gegenattacke.

SPIELSPASS 77%

HERSTELLER: SNK
SYSTEM: PLAYSTATION
BRD-RELEASE: NICHT GEPLANT

Blutrote Bitmapkeilerei im mittelalterlichen Japan mit taktischen Konterhieben, aber nur wenigen Kämpfern und Specials.

AB 18

Wer seinen Daumen schonen möchte oder Probleme mit Charging-Timing hat, darf wie in SNKs "King of Fighters `97" (MAN!AC 9/98) die Zeigefingertasten für wirbelnde Bo-Combos und Superhiebe nützen. Nur die komplizierten Supermoves müßt Ihr "von Hand" ausführen: Der Nachteil des Spielkomforts ist, daß Anfänger dazu neigen, wahllos auf den Zeigefingertasten herumzudrücken. Wer nicht die Nerven behält, geht im Specialhagel chancenlos unter. Im Gegensatz zu "King of Fighters '97" schafft hier die Konterattacke Abhilfe: Besonders die schwerfälligen Superschläge könnt Ihr leicht abfangen.



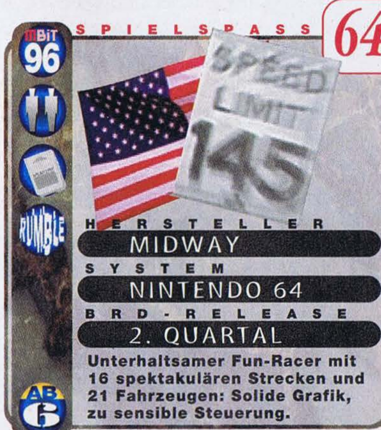
NINTENDO NATION



Gewußt wie: Während halb San Francisco im Stau steckt, nutzt Ihr das Stahlgerüst der Golden Gate Bridge als Abkürzung.

California Speed

N64 Im Nachfolger von "San Francisco Rush" (die PAL-Version wurde in MAN!AC 1/98 mit 70% Spielspaß bewertet) braust Ihr durch ganz Kalifornien und hinterlaßt Eure Bremsspuren auf 16 Kursen – fünf davon sind versteckt. Wie der Vorgänger kennt "California Speed" keine physikalischen Gesetze oder realistisches Fahrverhalten. Die supersensible Steuerung ist gewöhnungsbedürftig, die Fahrzeuge scheinen zu schweben – vom Rollwiderstand der Straße merkt Ihr nichts.
Widerstand anderer Art bieten Eure sieben Gegner, die rempeln und drängeln was das Zeug hält. Überholen wird durch Gegenverkehr auf der linken Fahrbahn zusätzlich erschwert. Die Strecken sind mit weiten Sprüngen, vielen Abzweigungen, Sanddünen und Wassergräben erfreulich abwechslungsreich und innovativ. Auf manchen Kursen seid Ihr aber mehr in der Luft als auf der Straße: Besonders das hügelige San Francisco bietet Stunts am laufenden Band.
Mit 21 Karossen ist Euer Fuhrpark prall gefüllt: Ihr nehmt Platz in einem Ferrari, einer Corvette, einem BMW Z3, einem US-Straßenkreuzer oder diversen Muscle Cars. Ein Golf-Wagen ist ebenfalls dabei – aber keiner von VW, sondern vom örtlichen Golfplatz.
Die Spielmodi sind wohlbekannt: Ihr bestreitet fünf Rennserien mit unterschiedlicher Streckenwahl oder fahrt ein "Single Race". Bei letzterem definiert Ihr selbst die Anzahl Eurer Gegner und schaltet auf Wunsch Gegenverkehr und Spiegelmodus ein.
Technisch ist der Midway-Renner guter Durchschnitt: Eure Fahrzeuge sind detailreich, das Geschwindigkeitsgefühl ist für N64-Verhältnisse akzeptabel, wird jedoch durch Grafikruckeln gestört. Gefallen kann die fetzige Begleitmusik.
Fazit: Wenn Ihr Euch an der mißlungenen Steuerung von "California Speed" nicht stört, erlebt Ihr durchaus spaßige Tempofahrten. Allerdings hält selbst der spärlich gefüllte N64-Rennstall mit "Top Gear Overdrive" und dem in dieser Ausgabe getesteten "Beetle Adventure Racing" besseres bereit. *ts*



MAN!AC 96 — SPIELSPASS 64%

HERSTELLER: MIDWAY
SYSTEM: NINTENDO 64
BRD-RELEASE: 2. QUARTAL
RUMBLE — AB 6

Unterhaltsamer Fun-Racer mit 16 spektakulären Strecken und 21 Fahrzeugen: Solide Grafik, zu sensible Steuerung.



Wie auf dem Jahrmarkt: In Santa Cruz verirrt Ihr Euch mit Eurem Gefährt in einer Achterbahn.



Auch wenn Midways Grafiker beileibe kein Meisterwerk abliefern, hat´s zumindest für fette Bremsspuren gereicht.



Alarmstufe Rot: Legt Ihr Euch zu stark in die Kurve, warnt Euch eine Anzeige vor dem drohenden Sturz.

Snow Speeder



N64 Wahlweise auf Skiern oder einem Snowboard saust Ihr in "Snow Speeder" vier schneebedeckte Hänge hinab. Sowohl im "Time Attack"-Modus (gegen Eure Bestzeit als "Geisterfahrer") als auch beim "Championship" (gegen drei Kontrahenten) müßt Ihr in Arcade-Manier den nächsten Checkpoint erreichen, sonst ist der Spaß vorbei. Während Ihr in der Freeride-Disziplin Eure Ideallinie selbst sucht, weisen Euch bei Slalom und Riesenslalom Fähnchenpaare den Weg, die Euch beim Durchqueren einen Zeitbonus einbringen. Verpaßt Ihr ein Tor, werden Euch allerdings fünf Sekunden abgezogen.
Entwickler Imagineer hat sich um eine halbwegs realistische Steuerung bemüht. So landet Ihr bei zu starkem Kantendruck schnell auf dem Hosenboden; eine grafische Anzeige warnt Euch aber rechtzeitig, damit Ihr die Belastung vom Innenski nehmen könnt. Vor einem Sprung geht Ihr in die Knie, während des Fluges und bei der Landung verlagert Ihr das Gewicht nach vorne. Nach dem Zieleinlauf schaut Ihr Eure Fahrt in der Wiederholung aus unterschiedlichen Kamerawinkeln an.
Optisch ist "Snow Speeder" ganz schwach: Karge Landschaften, mäßige Animationen und Polygon-Fehler sind nicht mehr zeitgemäß. Habt Ihr Euch mit der anspruchsvollen Steuerung angefreundet, macht das Meistern der schwierigen Kurse durchaus Spaß, wird aber wegen fehlender Abwechslung schnell langweilig. *ts*



MAN!AC 96 — SPIELSPASS 51%

HERSTELLER: IMAGINEER
SYSTEM: NINTENDO 64
BRD-RELEASE: NICHT GEPLANT
RUMBLE — AB 6

Alpiner Ski- und Snowboard-Gähner mit schwacher Grafik und kaum Abwechslung: Nur die fordernde Steuerung überzeugt.

VIDEOSPIEL-KRITIK
So werten die Experten



MARTIN SPIELT:
1. Boulder Dash PC-Emulation
2. Sega Rally 2 Dreamcast
3. Syphon Filter Playstation



ULRICH SPIELT:
1. C3 Racing Playstation
2. Beetle Racing Nintendo 64
3. Syphon Filter Playstation



THOMAS SPIELT:
1. Beetle Racing Nintendo 64
2. Metal Gear Solid Playstation
3. Sega Rally 2 Dreamcast




CHRISTIAN SPIELT:
1. Sega Rally 2 Dreamcast
2. Powerstone Dreamcast
3. Colin McRae Rally Playstation

URKS

TOBIAS SPIELT:
1. Indiziert PC
2. Castlevania Nintendo 64
3. Syphon Filter Playstation



OLLI SPIELT:
1. Powerstone Dreamcast
2. Final Fantasy Tactics Playstation
3. BIOS Pentium PC

Test & Kritik

MAN!ACs sind von Geburt an scharf auf jedes Demo und jede Vorabversion. Getestet werden jedoch nur jene Module und CDs, die uns in einer „finalen" Version vorliegen, alle Spielelemente sowie endgültige Grafik- und Sounddaten enthalten. Vorab-Module oder -CDs wandern in den Aktuell- oder News-Teil, wo sie wertneutral vorgestellt werden.
Wehe jedoch, wenn das Spiel testbar ist: Ein Profi mit mindestens zehnjähriger Spielerfahrung reißt sich's unter den Nagel, forscht nach Spielwitz, Grafik und Sound, vergleicht den Titel mit Konkurrenzprodukten und fällt schließlich sein gnadenloses Urteil. Das könnt Ihr im Meinungskasten nachlesen, während im Hauptteil des Tests das Spiel neutral beschrieben wird. Offizielle PAL-Neuerscheinungen findet Ihr unter „Spiele-Tests", US- und Japan-Importe werden wiederum unter "Sony Dimension", "Dreamcast Domain" oder "Nintendo Nation" besprochen.

Wertung & Prozente

Die Meinung des Testers spiegelt sich in der Wertung wieder. Dennoch bestimmt kein Tester im Alleingang über Gedeih und Verderb eines Spiels. Mehrere Redakteure nehmen eine Neuerscheinung unter die Lupe und diskutieren die Wertungen bis auf das letzte Pünktchen aus.
Unter **Grafik** werden Darstellung und Animation aller Sprites und Effekte sowie der Hintergründe bewertet. Quantität, Qualität und technische Realisation spielen eine Rolle: Gibt's im neuen Jump'n'Run der Firma Nichigutsu nur eine Spielfigur, die vor zweifarbiger Klotzkulisse hin- und herruckelt, riecht das verdächtig nach einer Wertung von 10 bis 15 Prozent. Bietet Euch hingegen das neue Spiel von Giga-Games 92 unterschiedliche Welten mit präzise simulierten Tag- und Nachteffekten, absolut flüssige Animationen und 128 Polygon-Monster, lassen wir uns zu einer Grafikwertung von über 90% hinreißen. Intros und Zwischensequenzen werden berücksichtigt, verschieben die Grafikwertung aber nur um wenige Punkte nach oben.
Beim **Sound** sieht's ähnlich aus: Musik und Effekte werden auf Vielfalt, Originalität und Qualität abgehorcht. Unterstützt die Musikbegleitung die Atmosphäre des Spiels oder ist das nervige Gedudel eine Beleidigung für jeden Billiglautsprecher? Sprachausgabe, Soundtrack und stilvolle Jingles schlagen ebenfalls zu Buche.
Grafik und Sound sind wichtig, doch entscheidend für Euch ist die **Spielspaß-**Wertung. Sie faßt alle spielerischen und technischen Aspekte zusammen: Aufbau der Levels, Steuerung und Flexibilität der Spielfigur, Abwechslungsreichtum, Gefahren, Gags und Rätsel, Dramaturgie, Atmosphäre und Komplexität. Kurz: Macht's Spaß, dem Obermotz eins überzubraten, kehrt Ihr auch nach Monaten noch gern zum Spiel zurück, fordern Euch Rätsel, Feinde und Hindernisse bis zum letzten? Wichtig ist, wie schnell Ihr ins Spiel reinkommt und wie lange Ihr (freiwillig) drinbleibt.



Nur Spiele mit einer Spielspaß-Traumnote von 85% oder mehr erhalten diese Auszeichnung.



Den besten und am sehnlichsten erwarteten Spielen spendieren wir einen mächtigen XXL-Test mit Zusatzinformationen. Auf mindestens drei Seiten wird der meist "It's a MAN!AC"-prämierte Titel vorgestellt. Dazu Tips und Taktiken aus erster Hand, eine Vergleichstabelle oder ein Interview.

SPIELSPASS 88%

MAN!AC

HERSTELLER: CYBERMEDIA
SYSTEM: XK MAGA
ZIRKA-PREIS: 5,90 MARK
GRAFIK: 91%
SOUND: 58%

Nervenzerfetzendes 3D-Adventure mit überragender Cyber-Optik und kargem Techno-Soundtrack. Hart, aber gut.

Dieses Spiel kann mit einem analogen Controller wie einer Spezialmaus, einem Flugstick, einem Lenkrad oder dem NeGcon gespielt werden.

Das Spiel erscheint auf einer oder mehreren CDs oder wird als Modul ausgeliefert. 1MBit = 1.024 KBit (8 Bit = 1 Byte)

Die Bildschirmtexte und/oder die Sprache wurde ins Deutsche übersetzt.

Dieses Spiel unterstützt Euren Surround-Decoder oder verblüfft durch Q-Sound-Effekte.

Der Spielstand wird auf Memory Card (bzw. auf Batterie oder als Paßwort) gesichert.

Dieses Spiel unterstützt ein Rumble-Pak (N64) bzw. ein Dualshock-Joypad (Sony).

Dieses Spiel enthält einen Zweispieler-Simultan-Modus oder läßt gleich mehrere Spieler via Multiplayer-Adapter an den Start.

Die MAN!AC-Altersempfehlung berücksichtigt Thematik und Komplexität eines Spiels.

Zahn der Zeit

Obwohl wir unsere Spielspaßwertung als "absolut" verstehen (ein 90-Prozent-Spiel ist auch im Jahr 2.000 noch einen Ausflug wert), gibt es Titel, die im Lauf der Zeit an Reiz verlieren. Die rasende Folge der Sportspiel-Updates ("FIFA Soccer", "NHL" & Co.) und die schnelle Entwicklung im 3D-Bereich führte zu Abwertungen. Trudelt z.B. die letzte Umsetzung eines älteren Spiels erst 18 Monate nach unserem Import-Test offiziell in Deutschland ein, hat es bis dahin oft schon ein paar Spielspaß-Punkte verloren.

Entwickler: Ubisoft, Frankreich

Racing Simulation 2



"Monaco Grand Prix – Racing Simulation 2" heißt Ubisofts Rennspiel in Frankreich – für dieses Territorium wurde die offizielle Lizenz des Formel-1-Rennens in Monte Carlo erworben. Damit die Verwirrung perfekt wird, kauft man in England das Spiel unter der Bezeichnung "Racing Simulation – Monaco Grand Prix". Ein Spiel, drei Namen – bloß nicht die Übersicht verlieren!



Wie bei allen Formel-1-Spielen ist auch hier die Versuchung groß, vom Start weg möglichst viele Plätze gutzumachen. Achtung beim Kurvengedrängel!

PS Ubisoft ändert den Rhythmus: Während Psygnosis, seines Zeichens Spezialist für offizielle Formel-1-Spiele auf der Playstation, das jährliche Sequel erst gegen Ende der Rennsaison fertigstellt, wagt sich Debütant Ubisoft mit "Racing Simulation 2" schon zu Beginn des diesjährigen F1-Zirkus auf den Asphalt.
Auf der Strecke blieb jedoch schmückendes Lizenz-Beiwerk, das Sony-Fans gewohnt sind: Da Ubisoft die Produktion des Spiels gleich über drei Kontinente koordinieren mußte (Programmierung in China, Spieldesign in Kanada und Frankreich), blieb kein Geld mehr für ein Ecclestone-Notopfer übrig. Prompt muß Ubisoft auf alle Insignien der FIA verzichten. Die Folgen für den interaktiven Schumi-Fan sind schwerwiegender als ein Ferrari-Getriebeschaden, denn weder Original-Teams noch Rennstall-Technik oder Fahrer-Helden wagen sich auf die Playstation. Geduldige Zeitgenossen fummeln deshalb im Editor an Pseudonymen wie "Hansfazen" herum, doch leider hat die Sache einen Haken: Die Texturen der knalligen Fantasie-Flitzer dürfen nicht frei bepinselt werden, und alle Teams scheinen über exakt dieselben Motoren zu verfügen. Damit platzen vor allem herausfordernde Motivations-Szenarios wie "Ich will mit Takagi den vorletzten Platz erreichen" oder "Mal sehen, wie der Williams gegen einen McLaren beschleunigt". Wenigstens wurden 16 Originalstrecken der WM auf Playstation-Niveau herunterkonvertiert – getarnt als simple Ländernamen, doch inklusive der Werbetafeln einiger prominenter F1-Partner wie Bridgestone oder Bic.
Habt Ihr Euch als inoffizieller Editor-Schumi in die Konkurrenz eingeschrieben, bleibt Euch die Wahl zwischen vier Spielmodi: Beim Zeitfahren droht Langeweile, deshalb entscheidet Ihr Euch zwischen Arcade, Einzelrennen und Meisterschaft. Ersterer Modus enthält Euch die meisten Kurse vor. Nur wenn Ihr bei drei Anfangsrennen innerhalb des Zeitlimits navigiert, bleibt die Kutsche im Rennen, und Ihr dürft Euch am nächsten Test beteiligen. Das Fahrverhalten ist hier kompromißlos auf "Action" getrimmt, nervige Abstecher ins Gras passieren selbst ungeübten Fahrern kaum. Dazu trägt vor allem eine Kursübersicht bei, die Anfän-



16 authentische Kurse sind in den Einzelrennen anwählbar. Im Arcade-Modus müßt Ihr sie Euch erst erspielen.



Einfahrt in die Box: In einem schmucklosen Textmenü schickt Ihr Kommandos an das Team. Die Mechaniker...



Flott und sauber drehen die Flitzer im Splitscreen ihre Runden. Leider bleiben die Computerpiloten in der Box.



...sehen aus wie Marsmonster in Overalls: Schnell weg aus der "Boxengasse des Grauens"!



Monaco ist die Hardcore-Strecke für Mensch und Material: Die Optik wirkt grau, der Spieler rätselt über den Kursverlauf.







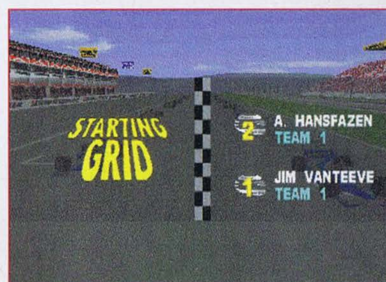
Speed satt: Im Gegensatz zu den ruckligen Psygnosis-Rennern jagen die Piloten "Hansfatzen" und "Vanteeve" wie von Ecclestone gejagt über die Piste.



gern den Verlauf der meist flachen Strecken zeigt. Wettermacher Petrus indes knausert: Recht eindimensional bruzelt Ihr entweder unter südlicher Sonne oder rast durch deprimierend graue Regenschauer. Dazwischen gibt's nix: Auch Wetterwechsel sind nicht vorgesehen, und deshalb braucht Ihr keine Angst vor kapitalen Fehlern bei der Wahl zwischen Slicks und Profilreifen zu haben. Zurück zum Arcade-Rennen: Schon in diesem Modus fallen dem Psygnosis-gestählten Formel-Veteranen die aggressiven CPU-Gegner auf. Ubisoft studierte die in dieser Hinsicht problematischen Vorbilder und schaffte es, der Meute rudimentäre Steuer-Intelligenz einzutrichtern. Lästige Staus nach Unfällen sind passé, die Fahrer nutzen ihren künstlichen Weitblick nicht nur zum individuellen Ausweichen, sondern auch zum Überholen: Auf simple Blockade-Manöver Eurerseits reagieren sie mit einem kurzen Schlenker, und schon rutscht Ihr einen Platz nach hinten. Solche Positionswechsel werden leider nicht kommentiert, auch frenetisch jubelnde Zuschauer bleiben zuhause. Komisch: Zwar empfiehlt RTL-Meisterinterviewer Kai Ebel auf der Verpackung das Ubisoft-Spiel, doch von hochgeistigen Anmerkungen keine Spur. Lediglich der Boxenfunk meldet sich mit einem schüchternen "Falsche Richtung" zu Wort, wenn Ihr Euch auf dem Kiesbett vergnügt. Habt Ihr die Schäden auf "realistisch" gestellt und die Option "Einzelrennen" aktiviert, läßt selbst ein Spoilerverlust das Boxenteam kalt. Eine grüne Skizze am rechten Bildrand informiert Euch über Reifenzustand und Spoiler, bei Problemen kurvt Ihr an die Boxengasse und laßt eine sekundenkurze Tank- und Reparaturprozedur über Euch ergehen. Bei der Ausfahrt haltet Ihr automatisch das Tempolimit ein, danach geht's in die Vollen. Anfänger werden trotz der aberwitzigen Geschwindigkeit, die ohne Stottern und Ruckeln vermittelt wird, von der automatischen Bremshilfe vor Kurven sanft abgefangen. Profis müssen manuell mit dem stetigen Vollgas/Vollbremsungs-Marathon zurecht-



Großes Hallo und gelbe Flaggen in der Kurve: Die "Racing Simulation 2"-Flitzer sind sehr drehfreudig.



Übersicht vor dem Start: Hoffentlich habt Ihr im Editor die Namen geändert, sonst geht die Atmosphäre flöten.

Technisch setzt "Racing Simulation 2" Prioritäten: Formel-1-typische Kurse haben zwar kaum optische Leckerbissen zu bieten, doch die Psygnosis-Titel hatten mit Pop-Up, Geschwindigkeits-Schwankungen und Grafikfehlern ihre liebe Not. Die "Racing Simulation 2"-Entwickler optimierten das Spiel kompromißlos auf Tempo – selbst bei turbulenten Massenstarts geht die Bildrate nicht in die Knie. Ein kleiner Kniff hilft bei vielen Autos: Wie schon bei "Formel 1 '98" sind Autos weit vor Euch als untexturierte Klötze zu sehen. Erst beim Näherkommen werden darauf Texturen geklebt.



Je nach Distanz werden unterschiedlich detaillierte Polygonmodelle dargestellt.

! Ubisoft verpaßt den Psygnosis-Rennern eine schallende Ohrfeige – zumindest was die technische Seite angeht. Selbst im Splitscreen bricht die Geschwindigkeit nicht ein, typische Psygnosis-Defekte tauchen nicht auf: Statt beschränkter PS-Doofnasen, die nach einem Crash brav im Stau warten, sausen die Boliden hier im McLaren-Tempo links und rechts an Euch vorbei. Auch Überholmanöver gestalten sich als pfiffige Duelle, sogar Rempler und Drängeleien variieren das Kreisfahren. Also Eitel Sonnenschein beim Ubisoft-Rennzirkus? Nicht ganz, denn neben fehlendem Audio-Kommentar leidet die Atmosphäre unter Lizenz-Absenz. "Carlo Besset" und "Darin Mill" werden auch durch fummelige Editor-Taufen nicht zu Schumi und Mika – mir fehlen Stars zum Anfassen und die authentischen Leistungsdaten der echten Teams!

CHRISTIAN BLENDL



Erste Lektion für Formel-Novizen: Bremsen oder Kiesbett!





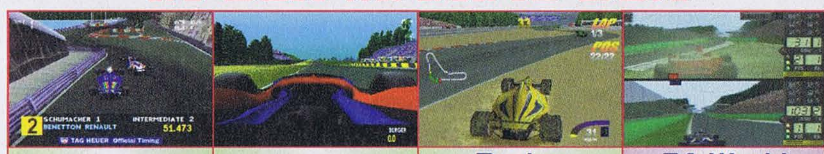




Schraubenlehre: In acht Kategorien bastelt Ihr am Auto herum. Zum besseren Verständnis werden durch die Änderungen direkt die vier Kategorien Beschleunigung, Bremsen, Haftung und Höchstgeschwindigkeit angepaßt – Ihr tastet Euch problemlos an das Wunschmobil heran.



"FORMEL 1"-HITS IN DER MAN!AC-BOX



Titel	Formel 1 '97	Formel 1 '98	Racing Simulation 2	F1 World Grand Prix
System	Playstation	Playstation	Playstation	Nintendo 64
Veröffentlichung	1997	1998	1999	1998
FEATURES				
Daten der Saison	1997	1998	Keine Lizenz	1997
Historische Szenarios	Nein	Nein	Nein	Ja
Audio-Kommentar	Ja	Ja	Nein	Nein
Boxenfunk	Ja	Ja	Kaum	Ja
Grafik-Perspektiven	8	9	5	5
Authentische Ereignisse	Nein	Nein	Nein	Einstellbar
FEATURES-WERTUNG	★★★☆☆	★★★★☆	★☆☆☆☆	★★★★☆
MULTIPLAYER				
Anzahl der Spieler	2	4	4	2
Link-Modus	Nein	Ja	Ja	Nein
Splitscreen	Ja	Ja	Ja	Ja
MULTIPLAYER-WERTUNG	★★★☆☆	★★★★★	★★★★★	★★★☆☆
TECHNIK				
Flüssige Grafik	Meistens	Meistens	Ja	Nein
Pop-Up klar erkennbar	Ja	Ja	Selten	Nein
Runde Kurven	Ja	Ja	Ja	Nein
TECHNIK-WERTUNG	★★☆☆☆	★★☆☆☆	★★★★☆	★★★☆☆
REALISMUS				
Nachvollziebare Physik	Teilweise	Ja	Ja	Ja
CPU-Intelligenz	Gering	Gut	Hervorragend	Gut
Status-Anzeigen	Nein	Nein	Nein	Ja
REALISMUS-WERTUNG	★★★☆☆	★★★☆☆	★★★★☆	★★★★☆
STEUERUNG				
Spielgeschwindigkeit	Hoch	Hoch	Hoch	Mittel
Arcade-Steuerung	Mäßig	Gut	Gut	Nicht vorhanden
Rennstall-Unterschiede	Ja	Ja	Nein	Ja
STEUERUNGS-WERTUNG	★★★☆☆	★★★★☆	★★★☆☆	★★★★☆
FAZIT	Der Umfang stimmt: Mit Splitscreen, Arcade-Modus und Flaggensystem nahm sich Psygnosis viel vor, doch Detailfehler nerven.	Technisch schwaches Sequel mit nervendem Geruckel. Dezente Gegnerintelligenz sorgt für authentische F1-Spannung.	Actionbetontes, technisch sauberes Formel-Rennspiel sucht die passende Lizenz: Trotz Editor kommt nur wenig Atmosphäre auf.	Simulationslastiger Rennzirkus mit zahlreichen Historien-Modi. Die fehlerfreie, leicht ruckelnde Grafik ist nicht schnell genug.



Ein Dreher läßt die Konkurrenz kalt: Flott ziehen die anderen Fahrer an verunglückten Piloten vorbei.



Schadens-Barometer: Beim Einzelrennen zeigt Euch eine Auto-Skizze Schäden bei Reifen und Spoilern.

kommen. Wer mehr Übersicht benötigt, schaltet aus den zwei Perspektiven im Auto (Cockpit und sichtbare Frontpartie) in die Außenansicht, wo vor allem im Splitscreen-Modus Kurven früher zu sehen sind.

Die Rennen gestalten sich aufgrund zahlreicher Überholmanöver zwar unrealistisch, aber spannend: Durch die hohe Geschwindigkeit ergeben sich zwangsläufig mehr Fahrfehler als bei den langsameren Konkurrenz-Spielen, und meist verliert Ihr bei einem Rutsch ins Gras gleich völlig die Kontrolle. Passiert das zu häufig, grübelt Ihr über den acht Einstelloptionen des Fahrwerks. Von der Chassis-Höhe über die Getriebeabstufung bis hin zu Spritmenge und Federung verstellt Ihr die wichtigsten Parameter in Menüs. Die Rundenzahl stellt Ihr in Prozentwerten eines "echten" Rennens ein, außerdem aktivieren Profis den "Expert"-Modus – hier verhalten sich Eure Gegner, als hätten sie literweise Energy-Drinks getankt. *cb*

Auch auf dem Nintendo 64 starten in Kürze die Ubisoft-Renner. Grafisch überholt die 64-Bit-Version die hier getestete Playstation-Variante – Besitzer beider Konsolen sollten auf den Test in der nächsten MAN!AC warten, um die optimale Wahl zu treffen.

! Würde ein Entwickler die Technik von "Racing Simulation 2" mit der Präsentation von Psygnosis' "Formel 1"-Serie verknüpfen, er hätte das ideale Rennspiel. So aber kann mich Ubisofts Flitzer trotz aller Qualitäten nicht vollends begeistern: Optisch und vom Fahrgefühl her sticht "Racing Simulation 2" die Konkurrenz locker aus, doch dem Drumherum fehlt der letzte Kick. Während das Fahrzeug-Setup viele Feinheiten erlaubt, waren die Entwickler bei sonstigen Optionen geizig; das Wetter könnt Ihr nur grob beeinflussen, auf Rennkommentar oder Musikuntermalung müßt Ihr während der Meisterschaft ebenfalls verzichten. Besonders bitter für Schumi-Fans: Die erfundenen Fahrer- und Teamnamen lassen sich zwar ändern, nicht aber die Farbe der Boliden – ein Flitzer im klassischen Ferrari-Rot ist damit ausgeschlossen.

ULRICH STEPPBERGER



Nur das Nötigste wird in den naiv-bunten Menüs eingestellt: Links der unflexible Team-Editor, in der Mitte die vier Mehrspieler-Modi und rechts die Rennoptionen.

SPIELSPASS **85%**

Racing Simulation 2

HERSTELLER: UBISOFT
SYSTEM: PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS: 100 MARK
GRAFIK: 79% SOUND: 58%

Flotte Formel-Action mit kargem Statistik-Teil. Fehlende F1-Lizenz schmälert den Spaß für Schumi-Fans – trotz Namens-Editor.

AB 6

Andere Versionen
Die Nintendo 64-Version ist in Arbeit und wird in der nächsten MAN!AC getestet. Den Test der Dreamcast-Umsetzung findet Ihr im Import-Teil dieser Ausgabe.

Entwickler: Luxoflux, USA

Vigilante 8



Harter Kampf um die Tankstelle: Lens-Flare-Lichter blenden Euch beim Angriff.



Der US-Marshall meint: Keine Macht den "Coyoten"! Die wachsamen "Vigilantes" müssen mit ihren 70er-Jahre-Vehikeln den Banditen die Suppe versalzen. Die greifen nämlich ein gutes Dutzend Gebiete wie Obstplantagen, Flugplätze und Wüstenkäffer an. Ihr stürzt Euch für eine der beiden Parteien in die Schlacht und bekämpft die auf dem Radar als Pünktchen gekennzeichneten Vehikel mit kriegstauglichem Arsenal. Mit einem fest am Kotflügel montierten MG richtet Ihr aber nur wenig Schaden an, deshalb sucht Ihr Euch schnellstens Extras, die zahlreich inmitten der Szenerie liegen. Dann geht die Party richtig los: Granaten prasseln auf die angepeilten Karossen, zielsuchende Raketen schwirren über Schneepisten, und selbstausrichtende Kanonen böllern dem panisch flüchtenden Vordermann die Heckscheibe kaputt. Die Würze in der Ballersuppe sind allerdings individuelle Spezialwaffen der Gladiatoren: Wenn Imker "Beezwax" seine Killerbienen losschickt oder Travolta-Clone "Boogie" seine tödliche Discokugel anknipst, kommt auch der Humor nicht zu kurz. Technisch ist "Vigilante 8" ein Meisterstück. Von der Blockhütte bis zum Telegraphenmasten schießt Ihr fast alle Objekte auf dem Schachtfeld zu Klump, trotz mächtiger Explosionen kommen die Karossen nur selten ins Stocken. Für den Herbst ist mit "Vigilante: Second Offense" übrigens bereits ein Nachfolger angekündigt. *cb*



Einer gegen alle: Drei spritzige Vierspieler-Modi bringen selbst Trantüten in Stimmung

SPIELSPASS **79%**

MBIT 128

HERSTELLER: ACTIVISION

SYSTEM: NINTENDO 64

ZIRKA-PREIS: 120 MARK

GRAFIK: 80% | SOUND: 74%

AB 12

Einstecken, losfahren, ballern: Edel durchgestylter Autokrieg mit coolem 70er-Ambiente, Spezialeffekten und trockenem Humor.

! Donnerwetter! Ich bin wirklich überrascht, wie gut die Nintendo-Variante geraten ist. Nur ganz selten wird's etwas langsamer, dafür spart sich der N64-Rabiator eine ganze Menge Polygonfehler, die auf der Playstation noch nervten. Die Feuerfrequenz der coolen Karossen dagegen ist jetzt arg begrenzt - eine ganze Serie Raketen loszuschicken, ist nicht mehr drin. Dafür sammelt Ihr nun mit Multi-Treffern Punkte: Ein netter Anreiz für Profis, gegnerische Karossen möglichst vielseitig zu verschrotten. Für N64-Actionfans mit Wut im Bauch ist "Vigilante 8" zum Abreagieren fast unverzichtbar, da es das "Fahr herum und schieß alles ab"-Genre auf dieser Konsole bisher nicht gab. Lediglich Zeitlupen-Sprünge und Unübersichtlichkeit stören beim Geballer.



CHRISTIAN BLENDL

Andere Versionen
Die Playstation-Version wurde in MAN!AC 7/98 mit 78% Spielspaß bewertet.

Entwickler: Silicon Dreams, GB

UEFA Champions League Saison 98/99



Die automatische Wiederholung zeigt Euch ein Tor in immer neuen Perspektiven – bis Ihr sie abbrecht.



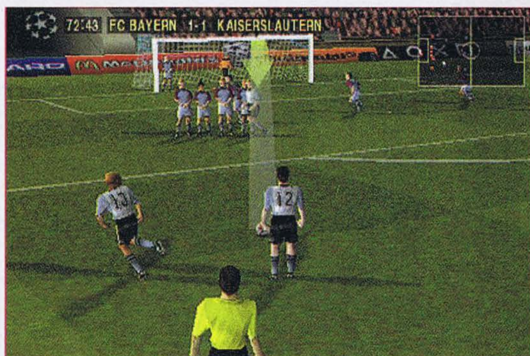
Kleines dickes Müller der Bayernelf von '76 zeigt Juve, wo der Ball hingehört. Im kleinen Bild rechts oben steht gerade der kommende Meister vor dem Ausgleich per Elfmeter.

Die edle Aufmachung von „UEFA Champions League" im Stil der Fernsehübertragungen auf Premiere oder RTL wird den Ansprüchen gerecht – vom Vorspann mit der offiziellen Musik bis hin zur Gestaltung der Menüs. Qualitativ nicht mithalten können jedoch die deutschen Kommentatoren: Dieses infernalische Trio überzeugt mit seinen hölzern vorgetragenen Platitüden höchstens anspruchslose Zuseher eines Kreisklassenspiels. Zum Glück läßt es sich aber in den Optionen zum Schweigen bringen.



Höhepunkt des europäischen Vereinsfußballs ist die alljährliche Champions League, in der 24 Spitzenclubs erst in Vierergruppen und dann im KO-System um den begehrten Europapokal kicken. Mit „UEFA Champions League" von Eidos tretet Ihr nun auch auf der Playstation gegen Real Madrid, Inter Mailand & Co. an. Wie der Zusatz „Saison 98/99" verdeutlicht, spielt Ihr den derzeit laufenden Wettbewerb nach: Alle Vereine sind mit echten Logos und Spielernamen vertreten, außerdem stehen die früheren Europapokalsieger zur Wahl. Auf andere deutsche Vereine als Bayern München oder Kaiserslautern müßt Ihr also leider verzichten.

Neben einem Freundschaftsspiel oder einem Trainingskick tretet Ihr zur aktuellen Champions League an. Alternativ bastelt Ihr Euch ein eigenes Turnier und bestimmt die Gruppenzahl und die Regeln des KO-Systems oder spielt eine der vorgegeben Szenarien aus: Hier gibt Euch „UEFA Champions League" eine reale Situation aus der diesjährigen Vorrunde vor, die Ihr "schaffen" müßt, indem Ihr z.B. in den letzten zehn Minuten noch eine Niederlage abwendet.



Steht die Mauer richtig? Bei Freistößen dürft Ihr Eure Abwehrspieler herumdirigieren.

Zum Match entscheidet Ihr Euch für Stadion und Wetterbedingungen sowie den Spielmodus: „Simulation" erfordert mehr Können als „Arcade", bei dem die Torhüter öfters daneben greifen. Vor dem Anpfiff legt Ihr außerdem die taktische Marschroute fest und verdonnert die Spieler einzeln zu Mann- oder Raumdeckung.

Seid Ihr im Angriff, treibt Ihr den Ball über Flach- und Steilpässe nach vorne, auch ungünstige Flanken verwerten Eure Spieler mit gewagten Manövern wie Flugkopfbällen und Fallrückzieher. In der Abwehr trennt Ihr den Gegner mit einem Rempler oder unsanft per Blutgrätsche vom Ball und lockt ihn in die Abseitsfalle. Bei Standardsituationen wie Ecke oder Freistoß könnt Ihr dank eigener Perspektiven exakt Euer Ziel anvisieren. *us*

„UEFA Champions League" gefällt insbesondere durch seine edle Präsentation: Das Drumherum wurde überzeugend auf die Playstation umgesetzt, die Optik weiß bis auf etwas hölzerne Spieleranimationen zu gefallen. Auch die Idee der vorgegebenen Szenarien ist eine originelle Neuerung. Zum Glück wurde über die Technik nicht das eigentliche Spiel vergessen. Das Geschehen auf dem Platz kann zwar nicht mit den ausgefeilten „FIFA"-Aktionen mithalten, artet aber auch nicht zum reinen Kick'n'Rush aus: Ohne kontrolliertes Aufbauspiel mit Hilfe der zahlreichen Paßmöglichkeiten besteht Ihr nicht gegen die spielstarken CPU-Teams. Nur von den eigenen Mitspielern wünsche ich mir mehr Einsatz: Diese sind häufig passiv und stören die flotten Paßstafetten des gegnerischen Angriffs zu wenig, wenn Ihr nicht selbst eingreift.



ULRICH STEPPBERGER

SPIELSPASS 75%

HERSTELLER: EIDOS
SYSTEM: PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS: 100 MARK
GRAFIK: 74%
SOUND: 63%

Trotz kleiner Schwächen ansprechende Fußball-Alternative in edler Aufmachung für „FIFA"-Abstinenzler.







In den Optionen findet Ihr alles – von Stadien (links) und Taktikmenü (Mitte) bis zum Münzwurf (rechts). Da nur die 4- und 5-Sterne-Stadien Europas dabei sind, fehlt der Betzenberg.

Andere Versionen
Es sind keine Umsetzungen geplant.

Frühjahrsputz

Was kann's Schöneres geben als eine lückenlose MAN!AC-Sammlung! Wir schaffen Platz in unserem Heftelager und bieten die zurückliegenden Ausgaben zu besonders günstigen Preisen. Jetzt könnt Ihr die fehlenden Hefte noch nachbestellen!

5 Mark pro Ausgabe oder 40 Mark für 10 Hefte! So günstig wird's diese MAN!ACs nie mehr geben!

Cybermedia Verlags GmbH
Nachbestellservice
Wallbergstraße 10
86415 Mering



9/95



11/95



3/96



7/96



9/96



11/96



1/97



2/97



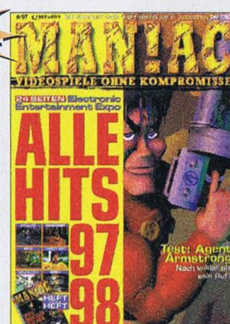
3/97



4/97



7/97



8/97



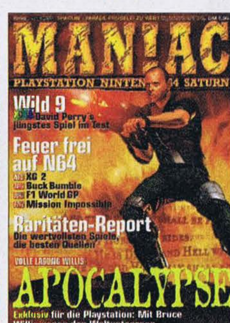
9/97



10/97



3/98



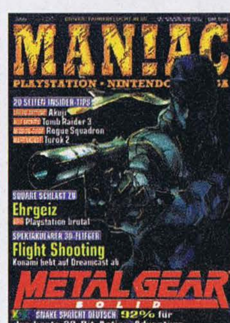
10/98



1/99



2/99



3/99



4/99

BESTELL-COUPON

JA, ICH WILL!

☐ Schickt mir bitte die angekreuzten Hefte! Jede Ausgabe kostet 5 Mark (inkl. Versand).

10 Hefte für 40 Mark

☐ Ich nutze Euer Super-Angebot und bestelle die angekreuzten 10 Hefte zum Knallerpreis von schlappen 40 Mark (statt 50 Mark)!

Diese Ausgaben möchte ich nachbestellen: (Ausgaben 1/95-8/95 ohne Abbildung)

☐ 1/95*	☐ 4/95	☐ 5/95	☐ 8/95	☐ 9/95
☐ 11/95	☐ 3/96	☐ 6/96	☐ 7/96	☐ 9/96
☐ 11/96	☐ 1/97	☐ 2/97	☐ 3/97	☐ 4/97
☐ 7/97	☐ 8/97	☐ 9/97	☐ 10/97	☐ 3/98
☐ 10/98	☐ 1/99	☐ 2/99	☐ 3/99	☐ 4/99

Meine Adresse:

Name, Vorname ____________________

Straße, Nr. ____________________

PLZ, Ort ____________________

Datum/Unterschrift (bei Minderjährigen der Erziehungsberechtigte) ____________________

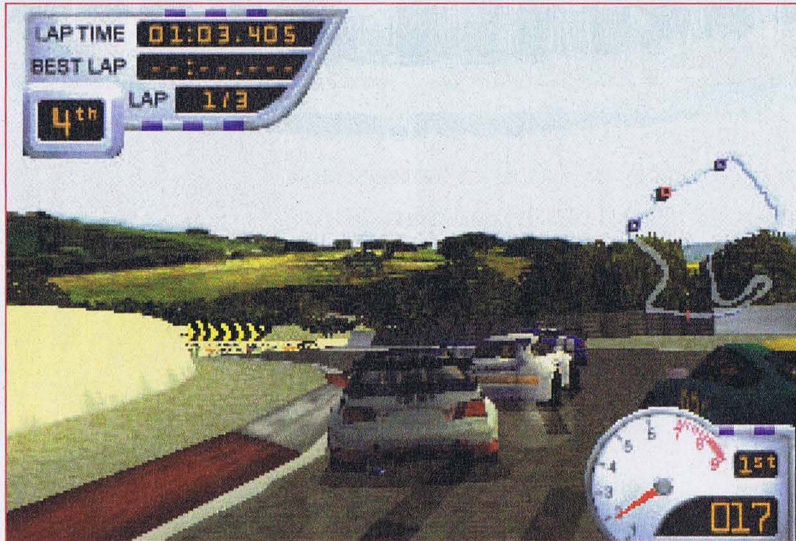
Meine Bestellung kostet insgesamt ____ Mark

Zahlung:
Den Endpreis lege ich diesem Coupon in bar oder als Scheck bei! KEINE BRIEFMARKEN!

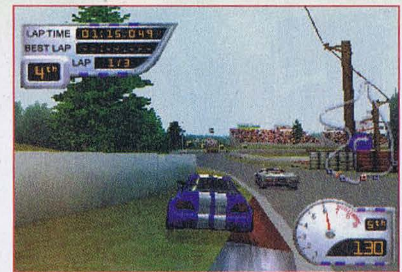
Vorbehalt: Das Angebot gilt, solange der Vorrat reicht. Sollte ein Heft bei Bestelleingang vergriffen sein, erstattet der Verlag den zu viel bezahlten Betrag zurück.

Entwickler: Point of View, USA • **Produzenten:** Mark Nausha, John Brandstetter • **Programmierung:** Steven Lashower, Scott Hartin, John Kuwaye, Kamran Manoochehri • **Grafik:** Tim Nign, Michael Chung, Michael Tamura, Charles Workman, John Gerhardt • **Sound:** Keith Arem, Michael Pedriana, David Fries u.a.

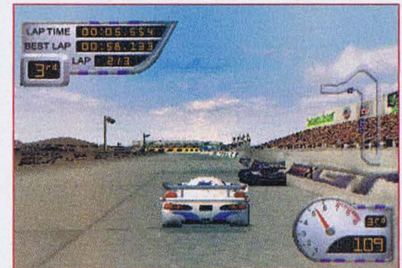
Sports Car GT



In engen Kurven fliegen oft die Fetzen: Wenn Ihr wie hier in Laguna Seca zu spät in die Kurve einbremst, kommt es häufig zu Blechkontakt mit der Konkurrenz.

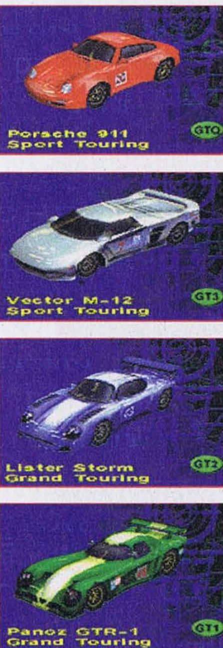


Ran an die Wand: Habt Ihr die Schäden ausgeschaltet, verliert Ihr bei einer Kollision "nur" Geschwindigkeit.



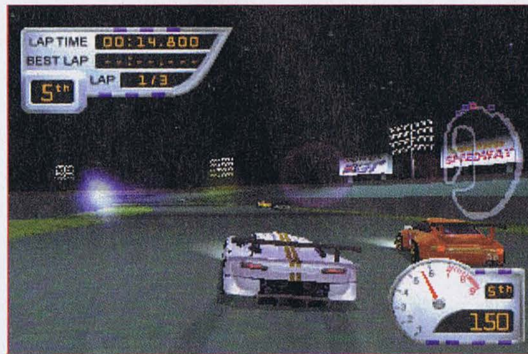
Auf dem Flughafenkurs von Sebring laden lange Geraden zum Rasen ein. Doch Vorsicht: Die Kurven am Ende sind eng.

Eine Auswahl der Fahrzeugpalette: Grundsätzlich gilt die Faustregel "größer ist schneller", gegen die GT1-Monster habt Ihr selbst mit maximal aufgetunten unterklassigen Flitzern nicht den Hauch einer Chance.

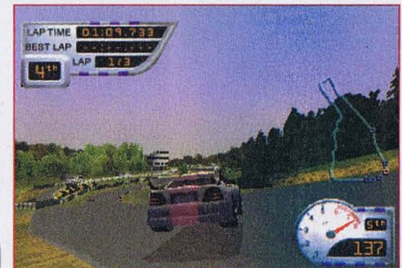


PS Während Deutschland im Schumi-Fieber liegt, wird die FIA GT-Serie nur wenig beachtet – obwohl Mercedes auch in dieser Klasse mit Klaus Ludwig und Ricardo Zonta die aktuellen Weltmeister stellt. Dafür ist das Interesse im Ausland beachtlich, so daß sich Electronic Arts mit der Rennsimulation "Sports Car GT" der Thematik angenommen hat.
Die Flitzer aus der Stuttgarter Edelschmiede sind zwar nicht dabei, dafür stehen Euch 14 andere Fahrzeugtypen zur Verfügung, darunter seriennahe Sportwägen wie der Porsche 911 oder zivilstraßenuntaugliche PS-Monster wie der Vector M-12.

Tretet Ihr alleine an und habt optional Schaden und Überholhinweise gewählt, steht Euch neben Einzel- und Zeitrennen die GT-Meisterschaft zur Verfügung, in der Ihr erst mal klein anfangt: Mit 50.000 Dollar Startguthaben geht Ihr zum Autohändler und kauft Euch ein günstiges Einstiegsmodell. Bleibt Geld übrig, verwendet Ihr dieses und spätere Preisgelder zum Feintuning. Im Extralager kauft Ihr Fahrzeug-Upgrades: Ein leistungsstärkerer Motor bringt eine höhere Spitzengeschwindigkeit, während eine bessere Aufhängung oder neue Spoiler die Straßenlage optimieren. Beliebig hochzüchten dürft Ihr Euren Boliden aber nicht: Ultimative Upgrades lassen sich erst in höheren Rennklassen installieren.
Die GT-Meisterschaft besteht aus vier Klassen; als erstes tretet Ihr in der Qualifikationsrunde GTQ gegen fünf Konkurrenten an: Kommt Ihr in allen vier Rennen auf's Siegerpodest, empfehlt Ihr Euch für die unterste "echte" Rennklasse GT3. Seid Ihr besonders erfolgreich gewesen, erhaltet Ihr sogar die Einladung zu einem Bonusrennen, in dem Ihr einen neuen Wagen gewinnen könnt. Ansonsten verkauft Ihr die alte Karre



Der nächtliche Desert Speedway wird von Flutlicht beleuchtet und eignet sich für Lens-Flare-Spielereien



Kritische Kante: In Atlanta fliegt Ihr sofort aus der Kurve, wenn Ihr plötzliche Gefälle nicht vorsichtig anbremst.

! Sorry, aber die "Sports Car"-Wagen sehen von aktuellen Playstation-Referenzen nicht mal den Auspuff. Die Optik trägt ihren Teil dazu bei, denn selbst bei Tempo 150 gondelt Ihr bei der holprigen Grafik wie in einer Seifenkiste durch die Landschaft. Die Steuerung ist recht einfach, denn Euch werden kaum knifflige Lenkmanöver abverlangt; wer die Kurven richtig anfährt, hat den Schlüssel zum Sieg schon in der Tasche. Motivierend sind die Positionskämpfe mit den Gegnern, die leider schon 100 Meter vor Euch nur mehr einige Pixel groß sind; dafür lassen sich die Konkurrenten ungern überholen und drängeln eifrig um einen Platz auf dem Treppchen. Der Motorensound hingegen ernüchtert mit verschiedenen Brummgeräuschen – das Gefühl, in einem Hubraum-Monster zu fahren, kommt nicht auf. Eine dezente Enttäuschung!

CHRISTIAN BLENDL









Vor den Rennen dürft Ihr fleißig an Eurem GT-Flitzer basteln: Für jedes Tuning-Extra stehen mehrere Ausbaustufen zur Wahl, die modifiziert werden können. Auf den beiden Bildern rechts seht Ihr Strecken- und Wagenklasseninfos.



Vorsicht, Regen: Drückt Ihr beim Start zu fest auf's Gas, drehen Eure Reifen besonders kräftig durch. Im Laufe des Rennens erlebt Ihr sogar ein dickes Gewitter.



Das Wüsten-Oval im romantischen Sonnenuntergang: Eure Gegner lassen sich von der Stimmung allerdings nicht anstecken.

und legt Euch vom Erlös ein neues Fahrzeug zu. In den Klassen GT3 bis GT1 stehen Euch je fünf Rennen bevor, in denen sich auch Wetterbedingungen und Tageszeit ändern: Neben Wettbewerben unter Flutlicht oder im Sonnenuntergang seid Ihr sogar bei heftigen Gewittern auf der Piste.

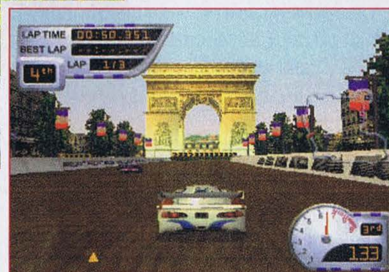
Bei "Sports Car GT" finden die Rennen auf fünf echten Kursen statt: Der Sebring International Speedway liegt auf einem alten Flugplatzgelände und ist völlig flach, was besonders in Nachtrennen hohe Anforderungen an Eure Aufmerksamkeit stellt. Je nach Rennklasse seid Ihr hier auf einer langen oder einer gekürzten Kursvariante unterwegs. Einen grossen Kontrast stellen das "Desert Speedway"-Oval und der geteerte Laguna-Seca-Rennkurs dar: Beides sind typische Indy-Car-Strecken mit engen Kurven und Unebenheiten. In der Wüste fahrt Ihr allerdings nur einen Teil des Ovals, ein Großteil der Kursführung geht durch den eng abgegrenzten Innenraum. Road Atlanta und Mosport Park dagegen ähneln europäischen Rennstrecken, haben aber einige scharfe Kurven, um nicht reines Bleifußrasen zu belohnen. Gewinnt Ihr die GT1-Klasse, kommen zwei Phantasiekurse dazu: Diese führen mitten durch die Pariser Innenstadt und erfordern mit ihrem verwinkelten Aufbau höchste Konzentration: Paßt Ihr einen Moment nicht auf, crasht Ihr mitten ins nächste Stadtcafe.



Die einzigen Phantasiestrecken in "Sports Car GT" sind die beiden Kurse in Paris: Neben Sehenswürdigkeiten....

Zwei Spieler wählen für ihre Splitscreen-Duelle aus drei Rennmodi: Neben einem Kopf-an-Kopf-Rennen ohne weitere Gegnerbeteiligung gibt es den "Pace Car"-Modus, in dem sich ein blitzschneller Computerfahrer als hartnäckiger Konkurrent zu Euch gesellt. Für besondere Schadenfreude sorgt das "Führerschein-Rennen": Beide Fahrer treten mit Autos an, die sie sich im Saison-Modus erspielt haben. Während sich der Sieger hinterher über einen kostenlosen Zuwachs in seinem Rennstall freut, wird dem bedröppelten Verlierer gnadenlos das Auto von der Memory Card gelöscht.

Unsere Testversion hatte noch englische Bildschirmtexte, die fertige Fassung wird jedoch komplett eingedeutscht sein. *us*



... wie dem Eiffelturm und dem Triumphbogen trefft Ihr hier auf verwinkelte Gassen und enge Tunnels.

Bei Nacht-rennen wird in "Sports Car GT" ähnlich wie bei "Moto Racer 2" mit den Lichtquellen etwas getrickst –

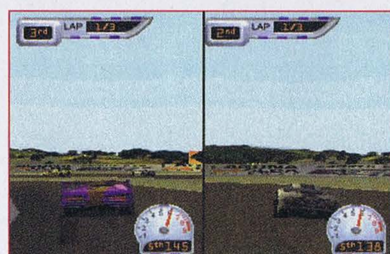

Es werde Licht: Bitmaps ersetzen echtzeitberechnete Lichtquellen.

hier aber mit deutlich besserem Ergebnis: Anstatt das Scheinwerferlicht in Echtzeit zu berechnen, wird eine helle und transparente Bitmap vor dem Auto auf den Boden gezeichnet.

Wer hinter der Aufmachung von "Sports Car GT" mit Wagenhandel und Tuningoptionen ein zweites "Gran Turismo" erwartet, der täuscht sich gewaltig: Statt dessen werden die Freunde schneller und unkomplizierter Rasereien von EA mit einem hochwertigen Titel bedient: Mit den aufgemotzten Sportwägen in einem Höllentempo um die Rennstrecken zu jagen, macht dank des gutmütigen Fahrverhaltens einfach Laune, enttäuscht aber Realismusfreaks. Schade finde ich deshalb vor allem, daß "Sports Car GT" so "kurz" ausgefallen ist: Die sieben Kurse sind zwar sehr abwechslungsreich und motivierend, aber insgesamt zu wenig - zumal der Schwierigkeitsgrad niedrig ist: Erfahrene Rennspieler rasen sich fast problemlos in einem Rutsch durch die Rennklassen, weitere Herausforderungen sucht Ihr danach leider vergeblich. ULRICH STEPPBERGER



Spiel Ihr zu zweit, läßt sich der Bildschirm jederzeit zwischen horizontaler und vertikaler Teilung umschalten.



Im "Pace Car"-Modus fährt ein rasanter CPU-Wagen mit und macht Euch das Leben schwer

SPIELSPASS 75%

SPORTS CAR GT

HERSTELLER	ELECTRONIC ARTS
SYSTEM	PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS	100 MARK
GRAFIK	73%
SOUND	65%

Unkomplizierte und einsteigerfreundliche Sportwagenraserei mit abwechslungsreichen, aber leider wenigen Strecken.

AB 6

Andere Versionen
Umsetzungen sind nicht geplant.

Entwickler: Blam, USA

Monkey Hero

Eigentlich hätte "Monkey Hero" bereits vor 18 Monaten erscheinen sollen. Während der Übernahmewirren um den einstigen Publisher BMG Interactive lag das Projekt jedoch eine Zeit lang auf Eis. Den "endgültigen" Termin im Herbst '98 verpaßte der kalifornische Entwickler Blam dann nochmal um schlappe acht Monate.



Four Monkeys: Eure wilden Artgenossen sind auf einen zivilisierten Primaten wie Euch nicht gut zu sprechen.



Schreckenszeit: Auf Eurer "Rette die Welt"-Mission begegnen Euch viele verängstigte Personen wie dieser Bibliothekengeist.

PS Tierische Verspätung: Nach zahlreichen Verschiebungen trudelt das Action-Adventure "Monkey Hero" endlich in der MAN!AC-Redaktion ein. Ob sich das Warten gelohnt hat?

Es waren einmal drei Welten – die Traumwelt, die wache Welt und die Alptraumwelt. Diese existierten friedlich nebeneinander, und jede Welt nahm im Leben jedes Wesens ihren Platz ein. Bis eines Tages die Alptraumwelt damit begann, die Träume der Kinder zu stehlen. Diese dienten den Alptraum-Schurken als Zugangstor für die wache Welt, in der sie fortan Angst und Schrecken unter der Bevölkerung verbreiteten.



Als kleiner Primat namens "Monkey" sollt Ihr wieder für Gleichgewicht unter den Welten sorgen. Nur mit einem Bambusstab bewaffnet, macht Ihr Euch schnellen Fußes auf den Weg zur Dorfbibliothek, um mit dem darin liegenden Zauberbuch dem Spuk ein schnelles Ende zu bereiten. Doch vor Euren Augen wird das magische Werk vom bösen Alptraumkönig in acht Fragmente zerfetzt, die in den drei Welten landen.

"Monkey Hero" wirkt auf den ersten Blick wie "Zelda" in 16-Bit-Tagen. Obwohl Entwickler Blam die Umgebung dreidimensional gebastelt hat, betrachtet Ihr das Geschehen immer aus demselben Blickwinkel. Über drei Oberwelten gelangt Ihr in insgesamt 14 Dungeons,



"Monkey Heli": Um über Schluchten und Abgründe zu schweben, rotiert Ihr Euren Bambusstab durch die Luft.

die wiederum in zahlreiche Räume aufgeteilt sind. Der lineare Aufbau sorgt dafür, daß Ihr immer erst eine Aufgabe beenden müßt, bevor Ihr die nächste in Angriff nehmen könnt. Auf einer übersichtlichen Weltkarte lest Ihr Euer nächstes Zielgebiet ab. Außerdem stehen Euch viele Freunde mit Ratschlägen zur Seite und weisen den rechten Weg. Über ein magisches Stirnband seid Ihr immer mit Eurem Kampfmeister Sage verbunden, den Ihr jederzeit um Hilfe bitten könnt.

Das Leben erschweren wollen Euch dagegen die Untertanen des Alptraumkönigs. So trefft Ihr in der Bibliothek auf fleischgewordene Schreckensgestalten und schlagt Euch an vielen Stellen mit glibbrigen Tentakeln herum. Im Turm von Karma verwandelt Ihr Euch sogar in ein solches Geschöpf und hüpft munter herum.



Kanonenfutter: Gleich zwei Geschütze nehmen Euch ins Kreuzfeuer – zum Glück ist Euer Pfirsichvorrat noch nicht alle.

Eure einzige Waffe zu Beginn ist ein Bambusstab, den Ihr als Hieb- und Stichwaffe nutzt. Sammelt Ihr nach kurzer Zeit das "Stirnband des Schwebens", fliegt Ihr mit dem Stab auch über Abgründe, indem Ihr ihn wie einen Hub-



Hau' den Lukas: Ein Holzpflock versperrt Euch den Weg, doch mit Eurem gewaltigen Vorschlaghammer rammt Ihr ihn in den Boden.

schrauberrotor durch die Luft wirbelt. Zahlreiche weitere Gegenstände erleichtern Euch das Vorankommen (siehe rechte Randspalte).
Doch nicht nur Bonusgegenstände in meist verschlossenen Truhen, sondern auch herumliegender Unrat in Eurer nahen Umgebung dient als Waffe. Ihr rollt Fässer in Richtung Eurer Feinde oder werft mit schweren Holzkisten nach ihnen. Diese offenbaren nach ihrem Zerbersten Pfirsische zur Energieauffrischung und Münzen, mit denen Ihr in Läden auf der Oberwelt Euer Waffensortiment erweitert.
Ähnlich wie bei "Zelda 64" hat die Tageszeit Auswirkungen auf den Spielverlauf. Während Ihr bei Märschen unter Tageslicht nur selten von Alptraumgestalten belästigt werdet, kriechen diese



Nur die Ruhe, liebe Truhe: Bevor Ihr Euch den Schatz krallt, macht Ihr mit zwei schleimigen Tentakeln kurzen Prozeß.

bei Nacht aus ihren Löchern. Gerätselt wird bei "Monkey Hero" natürlich auch, allerdings beschränken sich die Denkaufgaben auf das Aufspüren von Schaltern oder Schlüsseln für verschlossene Türen. Auch die asiatisch angehauchte Dudeldidum-Musikuntermalung ist eher für die jüngere Zielgruppe gedacht. *ts*

! Wie das ebenfalls in dieser Ausgabe getestete Rollenspiel "Guardian's Crusade" ist Take Twos Affenheld von Kopf bis Fuß auf jüngere Playstation-Abenteurer eingestellt. So ist der Schwierigkeitsgrad niedrig angesetzt, und durch den linearen Aufbau wißt Ihr immer was zu tun ist - in den übersichtlichen Dungeons verlauft Ihr Euch nie. Wegen mangelnder Abwechslung wird das zu Beginn unterhaltsame "Monkey Hero" jedoch sogar Kids irgendwann langweilen. Die zahlreichen Waffen sind ganz nett, erhöhen die Langzeitmotivation aber nur wenig - zumal die dezent ruckelige Polygon-Optik selten begeistert und die Geschichte von "Monkey Hero" nicht so humorvoll ist wie bei Activisions Knuddel-RPG. Last but not least: Die Rätsel Marke "Entriegelungsschalter direkt vor der Tür" sind nicht kindgerecht, sondern einfallslos.

THOMAS SZEDLAK

SPIELSPASS 62%

HERSTELLER	TAKE TWO
SYSTEM	PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS	100 MARK
GRAFIK	57%
SOUND	49%

Biederes Action-Adventure für Kinder: Viel Haudrauf-Action, simple Rätsel und eine langweilige Story unterhalten nur kurz.

AB 6

AFFENSTARKE HILFSMITTEL

DYNAMIT: Sprengt Gegner und bestimmte Gesteine.

HAMMER: Macht mit einem Schlag den Weg frei.

TEUFEL: Setzt eine zerstörerische Energiewelle in Gang.

SPEER: Belästigt Gegner über eine größere Distanz.

RAKETE: Wie der Speer, nur mit größerer Wirkung.

WOLKE: Bringt Euch an bereits besuchte Orte.

PILZ: Verschafft Euch ein zusätzliches Leben.

KÄFER: Umschließt Euch mit einem Schutzmantel.

KERZE: Sorgt in dunklen Räumen für Helligkeit.

KETTE: Damit erreicht Ihr auch ferne Gegenstände.

KUCHEN: Frischt Eure Energie gehörig auf.









Showdown in der Bibliothek (v.l.n.r.): Endlich habt Ihr das Zauberbuch gefunden, doch der Alptraumkönig kommt Euch zuvor und will Euch mit feurigem Atem rösten. Nach seiner Niederlage zerfetzt er das Buch in acht Teile und verstreut diese in allen drei Welten.

Andere Versionen
Umsetzungen sind derzeit nicht geplant.

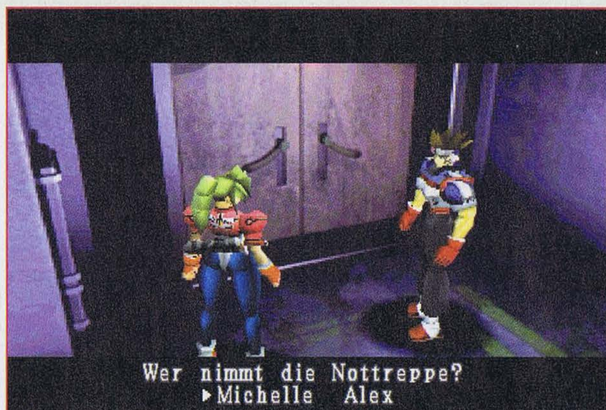
Entwickler: Sunsoft, Japan

Hard Edge





Knockout! Die wüste Sprungattacke eines weiblichen Zwischengegners schickt Euch ins Reich der Träume.



Hier trennen sich Eure Wege: Während Ihr mit der einen Person die Nottreppe benutzt, nimmt die andere den Lift.

25 Minuten packende FMV-Sequenzen erlebt Ihr in Intro und Extro sowie während des Spiels.

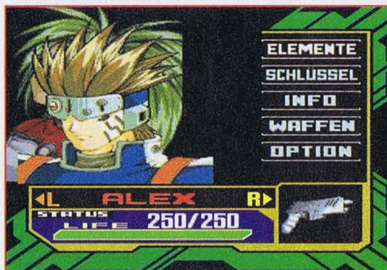






PS Im Jahre 2046 wird das Gebäude des weltweit größten Waffenlieferanten Machinery Gear von Terroristen besetzt. Nur zwei Personen eines Sondereinsatzkommandos betreten den Wolkenkratzer lebend: Die athletische, aber unerfahrene Michelle und der toughe, kampferprobte Alex.

Ihr schlüpft in die Rolle der beiden Polygonhelden und steuert diese (ähnlich wie in "Resident Evil") durch vorgerenderte Räume und Gänge. Eine virtuelle Kamera rückt Euch aus automatisch wechselnden Perspektiven ins Bild; betretet oder verlaßt Ihr einen Raum, wird kurz nachgeladen.



Wechselspiel: Im Aktionsmenü schaltet Ihr mit den L- und R-Tasten durch die einzelnen Charaktere.

Zu Beginn Eures Abenteuers sind Michelle und Alex gemeinsam unterwegs, später gehen sie getrennte Wege. Ihr schaltet jederzeit zwischen den Charakteren um und übernehmt im Lauf des Spiels auch die Steuerung über weitere Personen: So begegnet Ihr der zierlichen Rachel, Tochter von Machinery-Gear-Chefentwickler Prof. Howard, und dem muskulösen Detektiv Burns, der das plötzliche Verschwinden Howards untersucht.

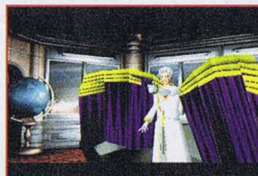
Auf Eurer gefährlichen Mission ist größte Vorsicht geboten: Die zahlreichen Terroristen werden u.a. von schweren Arbeitsrobotern unterstützt und haben überall im Gebäude Minen ausgelegt. Zwischengegner wie der kahlköpfige Riese Gashu und eine namenlose Klingen-Amazone erfordern ebenfalls Geschicklichkeit. Im Gegensatz zum Capcom-Vorbild setzt Ihr Euch bei "Hard Edge" nicht nur mit Waffengewalt zur Wehr. Alle vier Helden sind geübte Nahkämpfer, haben wirkungsvolle Special-Moves und können auch blocken. Während Michelle und Alex zusätzlich mit Messer bzw. Pistole bewaffnet sind, müssen sich Rachel und Burns auf ihre Kampfkünste verlassen. Habt Ihr einen Kampf nicht unbeschadet überstanden, frischt Ihr mit herumliegenden Medipaks Eure Energie auf. Viele Türen sind durch Zahlen- und Lichträtsel geschützt oder lassen sich nur durch eine Schlüsselkarte öffnen. Damit Ihr Euch nicht verlauft, zeichnet automatisch eine Karte mit, auf der Eure Speicherpunkte hervorgehoben sind.

Dialoge laufen in englischer Sprache mit deutschen Untertiteln ab. Musikalisch hört Ihr vereinzelte unheimliche Stücke und zahlreiche 30-Sekunden-Schleifen. Habt Ihr "Hard Edge" durchgespielt, wählt Ihr für Euren Charakter ein neues Outfit oder eine neue Waffe. *ts*



Mensch gegen Maschine: Von Haus aus friedliche Roboter wurden von den Terroristen gegen Euch programmiert.







Schicksalhafte Begegnung: Der Magier Miguel bietet Euch einen Tauschhandel an. Erst als es zu spät ist, erkennt Ihr die Hinterlist seines Plans.



! "Hard Edge" ist ein gutes Action-Adventure, das mit vier Japano-Charakteren inklusive unterschiedlicher Kampfstile besonders Prügelfans mit Abenteuerinstinkt anspricht. Allerdings sind nur die Zwischengegner dank gewitzter Angriffstaktik und magischen Fähigkeiten eine Herausforderung. Ansonsten stapft die harmlose Gegnerschar stupide auf Euch zu und bereitet keine Probleme. Zu rätseln gibt's kaum was, auch Spannung und Dramatik à la "Resident Evil" kommt nur selten auf. Nervig: Die Steuerung ist etwas träge, die Kameraführung nicht immer glücklich – manchen Weg entdeckt Ihr erst mit einem Blick auf die Übersichtskarte. Zu verschmerzen ist, daß Schüsse mit der Pistole nur selten ins Ziel treffen – in Kung-Fu-Manier sind die Gegner wesentlich einfacher zu besiegen. Grafisch gibt's dagegen wenig auszusetzen.

THOMAS SZEDLAK

Andere Versionen
Umsetzungen sind nicht geplant.

SPIELSPASS 68%

HARD EDGE

HERSTELLER: SUNSOFT
SYSTEM: PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS: 100 MARK
GRAFIK: 73%
SOUND: 58%

Prügellastiges Sci-Fi-Abenteuer mit geringem Rätselanteil: Ihr wechselt zwischen vier Charakteren mit individuellen Moves.

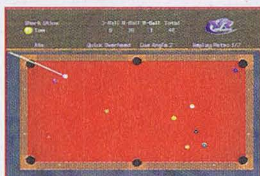
AB 12

Entwickler: Celeris, USA

Virtual Pool 64



Der detailreiche Highres-Tisch läßt sich in alle Richtungen drehen



Stoßvorbereitung: Aus der Kronleuchter-Perspektive habt Ihr die beste Übersicht.

N64 Lange hat´s gedauert: Auf der Playstation locht Ihr schon seit zwei Jahren im "virtuellen Pool" ein, jetzt wagen sich auch N64-Queues an Interplays Billard-Tisch. Dieser erstrahlt in hochauflösendem Glanz und läßt sich nach Herzenslust drehen und zoomen. Aussehen und Belag des Tisches könnt Ihr ebenso variieren wie Form, Material und Größe der Taschen. Abhängig von den Tisch-Einstellungen ändert sich der Schwierigkeitsgrad, mit drei Vorgaben nimmt Euch Interplay lästige Konfigurationsarbeit ab.

Mit dem Queue in der Hand bestimmt Ihr per Analogstick Richtung sowie Treffpunkt und führt dann eine Stoßbewegung aus. In der Wiederholung analysiert Ihr den Versuch aus beliebigen Blickwinkeln.

Mit 15 virtuellen Kontrahenten bestreitet Ihr im KO-System ein Turnier oder spielt ein Match gegen den Computer bzw. Euren Kumpel. Solisten halten im "Shark Skins"-Modus die Stoßzahl möglichst niedrig, Billard-Neulinge üben alleine: Ihr verteilt die Kugeln nach Belieben auf dem Tisch und laßt Euch von textlastigen Erläuterungen in englischer Sprache in die Billard-Materie einführen. Insgesamt bietet "Virtual Pool 64" neun Spielvarianten: Neben dem bekannten "8-Ball" spielt Ihr u.a. Exoten wie "Rotation" und "Bank Pool". *ts*

! Nicht nur wegen fehlender Alternativen kommen Nintendo-Fans mit Billard-Faible an "Virtual Pool 64" kaum vorbei. Vor allem die Analog-Steuerung mit Rumble-Unterstützung hat´s mir angetan – realistischer kann man echtes Queue-Feeling nicht simulieren! Jeder noch so knifflige Stoß läßt sich mit etwas Übung auf den Bildschirm zaubern. Auch an der Kugelphysik und den reichhaltigen Spielmodi gibt´s nichts auszusetzen. Ganz im Gegensatz zum mäßigen Ambiente: "Menschen" bekommt Ihr nicht zu sehen; außer den Kugel- und Bandengeräuschen hört Ihr keine Soundeffekte – weder Kneipengeplapper noch Zuschauerbeifall. So wirkt die Atmosphäre steril und unnatürlich. Die langweilige Fahrstuhlmusik schaltet Ihr sowieso gleich ab.



THOMAS SZEDLAK

64 BIT 96 · RUMBLE · AB 6

SPIELSPASS 75%

HERSTELLER	INTERPLAY
SYSTEM	NINTENDO 64
ZIRKA-PREIS	120 MARK
GRAFIK	63%
SOUND	42%

Erstklassiges Billard mit realistischer Steuerung und zahlreichen Spielmodi. Atmosphärisch leider sehr bieder.

Andere Versionen
Die Playstation-Version wurde in MAN!AC 4/97 mit 73% Spielspaß bewertet. Weitere Konsolen-Umsetzungen sind derzeit nicht geplant.

Entwickler: Crystal Dynamics, USA • Produzenten: Sam Player, Jeffrey Zwelling, Glen A. Schofield • Spieldesign: Chris Tremmel u.a. • Programmierung: Adrian Longland, Michael Oswall, Meilin Wong, Andy Wright • Grafik: Scott Anderson, Billy Arnold, Amy Bond, Ross Harris, Chris Thompson • Sound: John Baker u.a.

Gex: Deep Cover Gecko





Der Piratensender fordert Euch mit kniffligen Reaktionstests: Mit Schwanzschlägen fahrt Ihr die Planke aus und müßt sie schnell überqueren, bevor sie wieder eingezogen ist.



Auf dem Militärübungsplatz kapert Ihr eine Flakstellung: Schießt die Scheinwerfer kaputt, bevor Ihr entdeckt werdet.



Als Gexzilla stampft Ihr durch das futuristische Anime-Japan und trefft auf angriffswütige Schulmädchen

Agent Xtra

wird von Marliece Andrada dargestellt: Der größte Erfolg der 27jährigen Schönheit (neben ihrem einjährigen "Baywatch"-Auftritt) war die Ernennung zum Playmate des Monats März 1998 in der amerikanischen Ausgabe des Playboys. Für die Synchro blieb Crystal Dynamics der Thematik treu: Agent Xtra bekam die gleiche Stimme verpaßt wie die Überblondine Pamela Anderson.

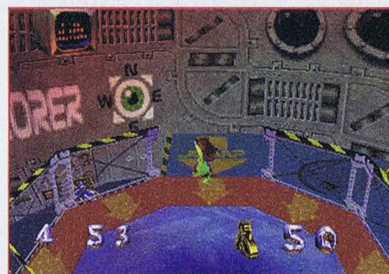


PS Ein Jahr, nachdem Superechse Gex in „Return of the Gecko" seinen Erzfeind Rez endgültig besiegt glaubte, kehrt der Schurke zurück. In seinem Hauptquartier fängt Gex einen Notruf seiner Kollegin Agent Xtra auf: Rez hat sie in seine Mediendimension entführt. Ihr müßt Euch also erneut durch eine Unzahl von Film- und Fernsehklischees schlagen, um die aparte Spionin zu befreien.

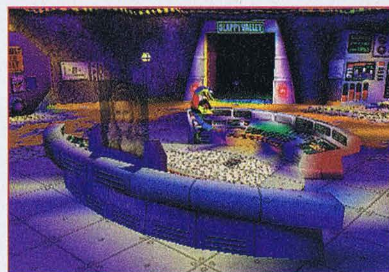
Wie beim Vorgänger seht Ihr Gex in „Deep Cover Gecko" bei seinen 3D-Abenteuern über die Schulter. Wollt Ihr Euch genauer umblicken, dreht Ihr die Kamera mit den L/R-Tasten um den Gecko oder seht direkt durch seine Augen. Unterstützung auf seiner Mission erhält Gex von seinem Butler Alfred: Die weise Schildkröte steht Euch mit nützlichen Hinweisen zu Schlüsselstellen bei, außerdem warten die Saurierfreunde Rex und Cuz auf ihre Befreiung. Habt Ihr sie gefunden, dürft Ihr wahlweise mit ihnen die Bonusrunden absolvieren.

Um den Weg zum finalen Showdown mit Rez zu öffnen, muß Gex wieder Fernbedienungen sammeln: Diese erhaltet Ihr, indem Ihr in den Levels Aufgaben erfüllt. In jeder Spielstufe sind vier Stück versteckt, eine bekommt Ihr immer dann, wenn Ihr 100 goldene Fliegen gefunden habt. Manche liegen frei in der Landschaft herum, viele sind aber in Kisten versteckt oder im Besitz von Feinden und harmlosem Getier, das sich erst durch einen Schwanzschlag davon trennt. Die anderen drei Fernbedienungen sind an die Erfüllung bestimmter Aufträge gekoppelt: Diese reichen von einfachen „Begebe dich zu diesem Ort"-Aufgaben über „Sammle fünf Exemplare dieses Gegenstandes" bis hin zur Zerstörung besonders dicker Feinde.

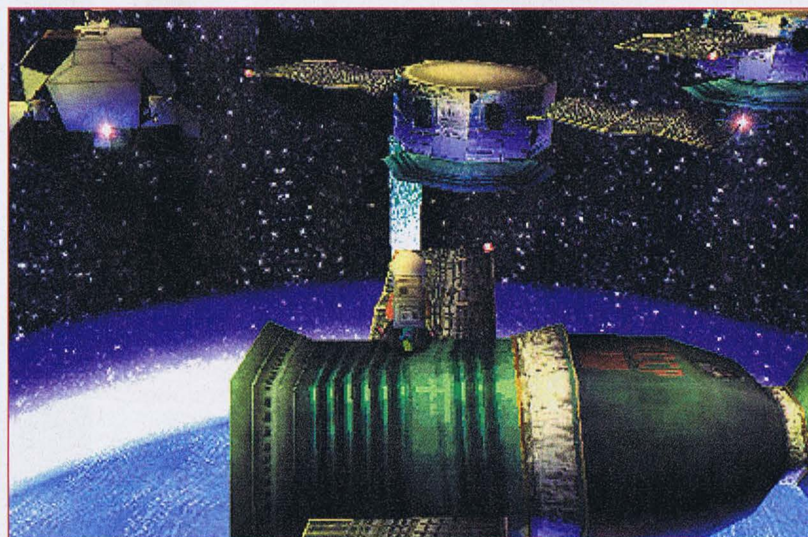
Auf Euren Reisen findet Ihr weitere nützliche Extras: Zu Beginn vertragt Ihr vier Feindkontakte, bevor Gex sein Leben aushaucht. Habt Ihr erstmal 25 grüne Geckopfoten eingesackt, wird Eure Lebensenergie um eine Einheit aufgestockt. Goldene Bonusmünzen dagegen benötigt Ihr für Extrarunden: Zugänge dafür sind in den Gängen Eures Hauptquartiers versteckt und öffnen sich erst, wenn Ihr genügend Münzen vorweisen



Habt Ihr Eure Dinokumples Rex und Cuz befreit, könnt Ihr sie auch in den Bonusrunden spielen.



Die Oberwelt ist diesmal kein reiner Leveleingang, sondern birgt auch Fernbedienungen und Geheimnisse.



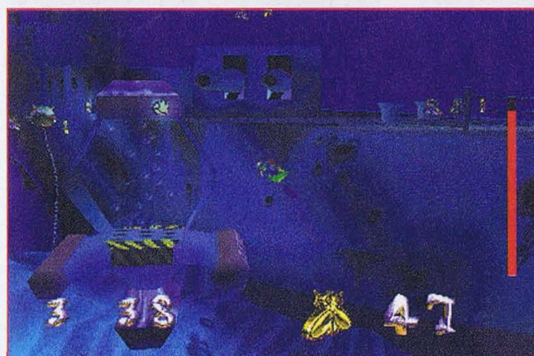
Das Weltall, unendliche Weiten... Auf dem Weg zu Rez' gigantischer Raumstation turnt Ihr über wacklige Satellitenflügel: Ein Fehltritt, und Ihr fallt ins Nichts.



Im weihnachtlichen Winterparadies geht Ihr mit dem Snowboard auf Elchjagd: Verfahrt Ihr Euch, trefft Ihr zuweilen auf einen amoklaufenden Nikolaus.



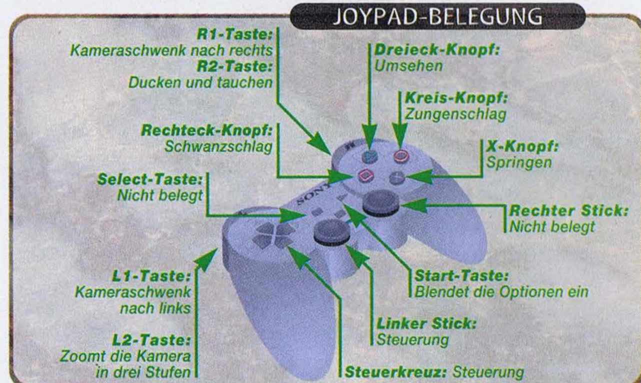
Gegen Treibsand und Dünen hilft in Ägypten nur ein passender Transport: Das Kamel läßt Euch aber nur kurz reiten.



Durfte Gex bisher nur beim N64-Vorgänger auf Tauchstation gehen, schnorchelt er jetzt auch auf der Playstation.

könnt. Praktisch und wichtig sind herumstehende Fernseher mit Fliegen: Schlagt Ihr sie auf und freßt das Insekt, bekommt Ihr Energie und Leben gutgeschrieben oder könnt zeitweilig Eis und Feuer spucken.
Gegen das Ungetier in den Spielstufen wehrt sich Gex wie gehabt mit einem kräftigen Schwanzschlag oder einem Karatekick. Für Sprünge kringelt der Gecko seinen Schwanz ein und erreicht damit eine größere Höhe, bei Hüpfern knapp an einer Plattform vorbei zieht er sich mit seiner klebrigen Zunge nach oben oder krabbelt direkt an der Wand entlang. Neu für „Deep Cover Gecko“ hat Gex das Schwimmen und Tauchen erlernt: Auf Knopfdruck stürzt er sich kopfüber in Gewässer – achtet dabei aber auf seinen knappen Luftvorrat.
Über ein Dutzend Szenarien warten auf die Echse; seinem Ruf als Undercover-Agent macht Gex dabei alle Ehre: Für jeden Level wirft sich der Gecko in eine andere Verkleidung und nutzt deren Vorzüge. Als Sherlock Holmes inspiziert Ihr mit einer Lupe verdächtige Gegenstände. An einigen Stellen schrumpft Ihr damit auf Ameisengröße und betretet ein Minispiel, bei dem Ihr z.B. auf einem ausgestopften Bärenkopf lästige Fliegen vermöbelt. In der Anime-Welt schlägt sich Gex in einer Mechuniform mit ausklappbaren Flügeln durch und überwindet Abgründe in sanftem Gleitflug. Häufig nehmt Ihr die Dienste hilfreicher Tiere in Anspruch: Im alten Ägypten kapert Ihr ein Kamel, um über Dünen zu reiten, in denen Ihr sonst versinkt. In der Westernstadt wiederum braucht Ihr einen Esel, denn viele steile Anstiege sind ohne seine Hilfe nicht zu schaffen. Steht kein freundlicher Zeitgenosse bereit, behelft Ihr Euch mit anderen Objekten: Auf dem Kriegsübungsplatz greift Ihr Euch eine Flak und ballert aus der Ego-Perspektive auf die Suchscheinwerfer von Rez' Truppen, im antiken Griechenland spendet ein Herkuleskörper besonders große Kräfte. *us*

JOYPAD-BELEGUNG





In Griechenland schwebt Ihr buchstäblich auf Wolken: Die antiken Bauwerke überwindet Ihr durch gewaltige Hüpfer.

Parodien findet Ihr auch beim dritten "Gex"-Spiel am laufenden Meter.



Der Beweis: Pinguine sind so intelligent wie "Metal Gear Solid"-Wächter.

Diesmal wird nicht nur die Film- und Fernsehwelt veräppelt, sondern auch andere Videospiele: So trefft Ihr im Winterlevel auf Pinguine, über denen bei Eurem Anblick ein dickes Ausrufezeichen erscheint – "Metal Gear Solid" läßt grüßen.

Auf den ersten Blick wirkt „Deep Cover Gecko" mehr wie ein Update als eine echte Fortsetzung, technisch hat sich seit dem Vorgänger nur wenig getan: Die saubere Grafik wird bei vielen Details immer noch etwas ruckIig, der Horizont ist weiterhin sichtbar nahe. Auch der Sound zeigt lediglich dezente Verbesserungen mit etwas schwungvolleren Melodien. Richtig zugelegt hat Gex dafür beim wichtigsten Aspekt, nämlich dem Langzeitspaß: Die vielen Szenarien sind wesentlich abwechslungsreicher als beim Vorgänger und reizen durch die witzigen Extra-fähigkeiten und Reitgelegenheiten viel mehr zur Erforschung. Auch die Bonusspielchen locken Euch länger an's Pad. Schade finde ich aber, daß die Zwischengegner keine Herausforderung sind - eine Tendenz, die ich auch an anderen Hüpfspiel-Neuheiten bemängele.

ULRICH STEPPBERGER

SPIELSPASS 86%

GEX DEEP COVER GECKO
© Crystal Dynamics 1999

HERSTELLER: CRYSTAL DYNAMICS
SYSTEM: PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS: 100 MARK

GRAFIK	SOUND
82%	72%

Witzige Fortsetzung des Gecko-Jump'n'Runs: Kaum technischer Fortschritt, dafür mehr spielerische Abwechslung.

AB 12



Die drei Obermotze von "Deep Cover Gecko": Der Schmalspur-Wrestler (links) und der Leuchtkopf (Mitte) sind kein Problem, doch Rez selbst (rechts) ist eine harte Nuß.

Andere Versionen
Eine N64-Version ist in Arbeit. Der Vorgänger "Gex: Return of the Gecko" wurde in MAN!AC 5/98 getestet und wird auf 83% abgewertet.

Entwickler: Konami, Japan

Divers Dream



Ein fetter Mörderhai hat's auf Euch abgesehen. Nur mit einer popeligen Harpune bewaffnet, nehmt Ihr den Kampf trotzdem auf – schließlich wartet eine schöne Belohnung auf Euch.



Ein Traum für jeden Tauch-Fan: In Basilios Laden bekommt Ihr mehr als 20 nützliche Ausrüstungsgegenstände.



In der ersten Mission habt Ihr noch keinen Taucheranzug und solltet möglichst nicht "anecken"

Zwischen den Missionen wird die Story von "Divers Dream" mit Standbild-Dialogen weitergesponnen. Intro und gelegentliche Zwischenanimationen lockern das Geschehen zusätzlich auf.





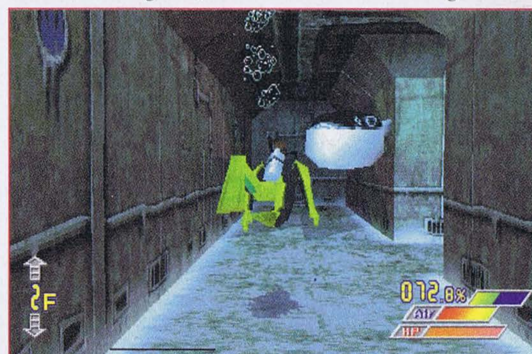






PS Japanern ist keine noch so ausgefallene Spielidee fremd, selbst Angel-"Action" und Pferdewetten-Simulation sind im Land des Lächelns gang und gebe. In hiesigen Breitengraden wandern viele Publisher noch auf ausgetretenen Genre-Pfaden, nur wenige Exoten wie Konamis Tauchabenteuer "Divers Dream" (früherer Titel "Deep Blue") finden den Weg nach Deutschland.

Ohne Geld, aber mit viel Mut landet Ihr in einer beschaulichen Hafenstadt. In der näheren Umgebung sank einst das majestätische Kreuzfahrtschiff "Matilda", und irgendwo in den Tiefen des Meeres liegt das Wrack – mit unschätzbaren Reichtümern an Bord. Ohne eine professionelle Ausrüstung ist an eine lukrative Bergung aber nicht zu denken. Durch Zufall kommt Ihr an Euren ersten Auftrag: Mit einem geschenkten Paar alter Schwimmflossen taucht Ihr nach einer verlorenen Fotokamera. Ihr bewegt Euch entweder als Brustschwimmer durch's Wasser oder legt im Delphin-Stil einen Zahn zu – dabei leidet allerdings Eure Energie etwas. Nebenbei haltet Ihr Ausschau nach nützlichen Gegenständen wie einem Seil oder einem Erste-Hilfe-Kasten. Gelegentlich findet Ihr auch eine alte Münze oder einen von 160 wertvollen Schätzen, die Ihr beim hiesigen Ramsch-Händler in Bares ummünzt. Den Erlös investiert Ihr in über 20 Ausrüstungsgegenständen: Mit einer besseren Sauerstoff-Flasche bleibt Ihr länger unter Wasser, mit einem hochmodernen Taucheranzug gleitet Ihr wie ein Aal durch's tiefe Meer.



Neugierige Meeresbewohner beobachten Euch bei der Bergung eines eingeschlossenen Reparatur-Arbeiters

Bei den unterschiedlichen Aufträgen kommen auch Action-Fans nicht zu kurz. Neben der Bergung von Schätzen oder eingeschlossenen Unfallopfern greift Ihr in einigen Missionen zur Harpune und erlegt z.B. mit gezielten Schüssen einen blutrünstigen Mörder-Hai. Typisch japanisch hat Konami um die Tauchaufträge eine Story mit viel Pathos und etwas Liebe gestrickt.

Im sogenannten Frei-Modus erfreut Ihr Euch frei von Zeitdruck und Sauerstoffknappheit an der Pflanzen- und Tierwelt unter Wasser und lauscht sanften, fast psychedelischen Gitarren- und Synthesizerklängen, die im virtuellen Playstation-Aquarium eine wohlige Atmosphäre verbreiten. *ts*

Ich hätte nicht gedacht, daß mich ein Tauchspiel in seinen Bann ziehen könnte. Doch "Divers Dream" schafft den Spagat zwischen akkurater Simulation und aktionsreichem Spaßtauchen - die Mischung stimmt. Die einzelnen Unterwasser-Missionen sind überraschend abwechslungsreich, Konami hat sich bei der Aufgabengestaltung große Mühe gegeben. Auch die zahlreichen Ausrüstungsgegenstände sowie die Story um den mysteriösen Untergang der "Matilda" motivieren. Leider kann die Technik das spielerische Niveau nicht halten: Optisch blubbert "Divers Dream" auf Durchschnittsniveau, auch die Kollisionabfrage ist mäßig - oft bleibt Ihr an "imaginären" Ecken hängen. Die Kamera verliert Euch gerne mal aus dem Objektiv und die träge Steuerung unter Wasser ist gewöhnungsbedürftig. Eine Dualshock-Unterstützung wäre wünschenswert.

THOMAS SZEDLAK







Stadtrundfahrt: In Basilios Laden (links) besorgt Ihr Euch das Tauch-Equipment, bei Enrico verschachert Ihr Eure Fundstücke (Mitte). In Robertos Heim speichert Ihr und erhaltet Tips.

SPIELSPASS	68%
DiversDream	© 1999 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.
HERSTELLER	KONAMI
SYSTEM	PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS	100 MARK
GRAFIK	66%
SOUND	63%

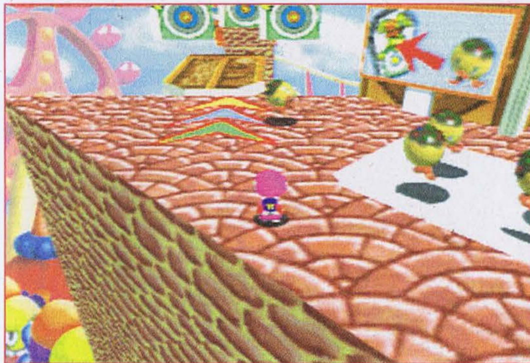
Gelungenes Tauchabenteuer mit abwechslungsreichen Missionen. Mängel bei Kameraführung und Steuerung nerven etwas.

AB 6

Andere Versionen
Umsetzungen sind nicht geplant.

Chameleon Twist 2





Kleine Rätsel dürfen nicht fehlen: Ihr schnappt Euch mit der Zunge eine Kugel und feuert sie auf eine Zielscheibe.



Neu: Mit dem Schirm kann Jack über Abgründe schweben.

N64 Jack is back: Der Fernost-Entwickler Japan System Supply schickt den witzigen Zungen-Akrobaten in sein zweites 360°-Hüpfabenteuer. Wieder durchquert Ihr sechs Welten, an deren Ende jeweils ein Obermotz wartet. Ihr bereist u.a. die Antarktis, das Legoland sowie einen bunten Rummelplatz. Hier belästigen Euch umherwandelnde Eis-, Popcorn- und Pommestüten, die Euch mit ihrem ungesunden Inhalt beschießen. Vorher macht Ihr Euch in drei Trainingsräumen mit der Steuerung des Helden und seines ungewöhnlichen "Waschlappens" vertraut: Mit der Zunge schnappt Ihr Euch einen oder mehrere Feinde und spuckt sie der nächsten Feindesschar entgegen. Oder Ihr katapultiert Euch mit Eurem flexiblen Organ über Abgründe und Hindernisse. An Wänden preßt sich Eure Zunge wie ein Saugnapf fest und zieht Euch nach oben.

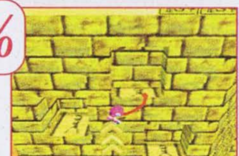
Einfache Rätsel wie das Betätigen eines entfernten Schalters löst Ihr ebenfalls in Froschmanier. Wird Euer kleiner Held von einem Objekt verdeckt, verschiebt Ihr die Kamera etwas zur Seite. *ts*

Kindgerecht: THOMAS SZEDLAK

"Chameleon Twist 2" ist mit Trainingsräumen, niedrigem Schwierigkeitsgrad, simplen Rätseln und der bunten Optik perfekt auf Sechs- bis Zehnjährige Nintendo-Hüpfer zugeschnitten. Die Zungenfertigkeit Eures Helden bringt Abwechslung ins Spiel und artet zum Glück nicht in eine nervige Fortbewegungsbremse wie bei "Glover" aus. Erfahrene Hüpfabenteurer sind jedoch schnell durch und werden auch an der durchschnittlichen Technik wenig Freude haben. Dazu laufen die meisten Gegner unbeeindruckt Eures Auftauchens ihre Route und sind für Eure gelenkige Zunge leichte Beute. Leider fehlt die Vier-Spieler-Kampfarena des ersten Teils.

Zungen-spiel: **Sein biegsames Organ nutzt Euer Held als Katapult, Kletterhilfe und Lasso.**







SPIELSPASS	69%
64 BIT	96
HERSTELLER	SUNSOFT
SYSTEM	NINTENDO 64
ZIRKA-PREIS	120 MARK
GRAFIK	55%
SOUND	43%
AB	6

Einfach, durchdacht, für Kinder gemacht: Spaßiges 3D-Jump'n'Run mit sechs Welten, simplen Rätseln und interessanter Steuerung.

Andere Versionen
Der Vorgänger wurde in MAN!AC 12/97 mit 72% Spielspaß getestet (Abwertung auf 67%).

Entwickler: Eighting/Raizing, J

Bloody Roar 2





Bei besonders harten Treffern signalisieren Blitz- und Wisch-Effekte die ungeheure Wucht Eures Hiebes



In Bestiengestalt ergänzt Ihr via Beast-Button Euer Combo-Repertoire mit ratternden Ultracombos und blutigen Finishern

Wer sich im Kampf zum Pausemenü klickt, darf nicht nur zwischen acht verschiedenen Grafikmodi (Auflösung) wählen, sondern auch die Kameraperspektive manuell einstellen: Aktiviert den Menüpunkt "Camera" und klickt Euch mit dem ●-Knopf durch vier Steuermodi, in denen Ihr die Kamera an einem Punkt fixiert oder in jede beliebige Position schwenkt.





PS Nach über einem Jahr Ruhepause treten die "Bloody Roar"-Helden erneut zum Turnier an. Der Vorgänger belohnte geduldige Importkäufer, denn nur in der amerikanischen Version war der taktisch kluge Sidestep möglich. In "Bloody Roar 2" liegt der Fall ähnlich: Die PAL-Version basiert auf dem japanischen Vorbild, die US-Version soll im Gegensatz dazu mit Ausfallschritt erscheinen.

Wie im Vorgänger betretet Ihr als menschlicher Kämpfer den Ring und mutiert via Beast-Energie zu einem abscheulichen Ungeheuer: Neun monströse Backpfeifenhelden prügeln sich in "Bloody Roar 2" durch den Käfig; bis auf Mitsuko, Greg und Hans findet Ihr alle Schläger des Vorgängers wieder. Maulwurf Bakuryu und Endgegnerin Uriko haben sich jedoch einigen Schönheitsoperationen unterzogen und überraschen mit jugendlichem Aussehen. Für die Ruheständler haben sich vier neue Recken zum Turnier eingeschrieben: Kickboxerin Marvel verwandelt sich in einen reißenden Leoparden, Girlie Jenny saugt Euch im Fledermaus-Kostüm das Blut aus den Adern. Punker Busuzima verschwindet als Chameleon für wenige Sekunden vor Euren Augen, der dick mit Mullbinden eingewickelte Stun entartet zum Fliegen-ähnlichen Insekt.

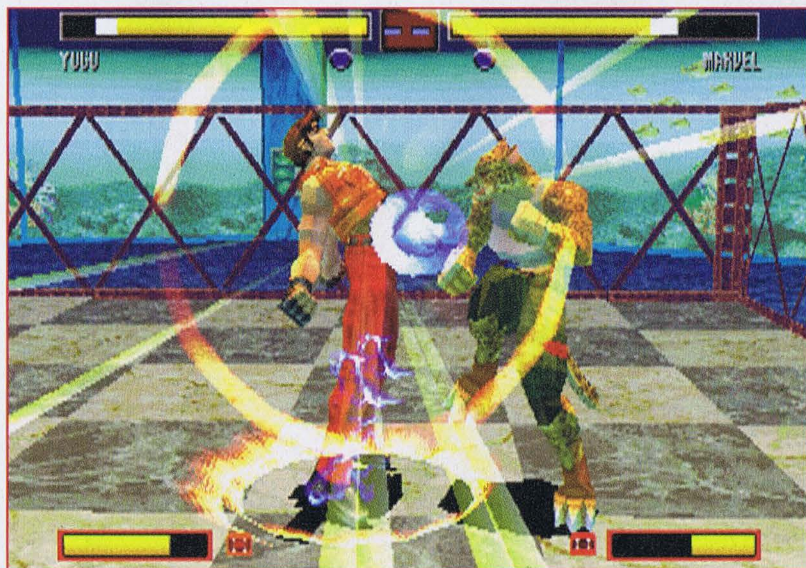


Neben den gewohnten Spielmodi Arcade-Turnier, Training, Time Attack und Survival dürft Ihr im Story-Modus den persönlichen Leidensweg Eures Schützlings miterleben – in starre Bilder und Textkästen gefaßt. Seid Ihr zu faul zum Spielen, laßt Ihr im Watch-Modus zwei CPU-Streiter gegeneinander antreten. Doch nur wer sich in allen Spielmodi als ungeschlagener Kämpfer beweist, erhält Zugang zum geheimen Optionsmenü, in dem Ihr Big-Head-Modus und ähnliche Cheats aktiviert.

Nachdem Ihr Euch zum Kampf gegen einen Freund oder die CPU-Gegner entschieden habt, findet Ihr Euch in einem Käfig wieder: Mit dem Steuerkreuz tastet Ihr Euch an Euren Gegenüber heran, blockt seine Angriffe und sprintet ihm wutentbrannt entgegen. Je ein Feuerknopf ist für Schlag, Hieb, Wurf und Beast-Verwandlung reserviert: Eure Schützlinge beherrschen deutlich mehr Specials und Combos als im Vorgänger, selbst Anfängern gelingen mit bloßem Herumdrücken satte 16 Hit-Combos. Doch nur wer Uppercuts, Jumpkicks, Wirbelattacken und Bodenrutscher gezielt einsetzt, kann das Turnier gewinnen. Da ein Ausfallschritt nicht möglich ist, kommt's im Kampf besonders auf Eurer Block-Timing an. Für jeden Treffer und jede kassierte Ohrfeige sammelt Ihr Beast-Energie: Ist Eure Beast-Leiste voll, reißt Ihr Euch mit dem ●-Button im "Hulk"-Stil die Klamotten vom Leib und mutiert zum Ungeheuer. Nun stehen Euch neue Spezialhiebe und -würfe zur Verfügung, die Ihr mit den normalen Schlägen zu Supercombos kombiniert. Hinzu kommen die Supermoves, mit

! "Bloody Roar 2" ist eine actiongeladene Knopfkracher-Keilerei mit eleganter Mode-9-Optik, heulendem Manta-Hardrock und blitzschnellem Spielablauf: Das Kampfsystem ist mit seinem Block/Schlag-Rhythmus nicht sehr tiefgründig, legt Ihr den Fight jedoch auf drei oder vier Siege aus, kommt mit der Beast-Energie Taktik ins Spiel. Für verbissene Zweispieler-Keilereien und nervenaufreibende Bosskämpfe sorgen die harten Animationen der ratternden Combos und blutigen Prankenhiebe, für die sich jede einzelne Daumenverrenkung lohnt. Trotzdem ist "Bloody Roar 2" nur ein Spezialeffekt- und Move-bepacktes Update des Vorgängers: Spielerische Neuerungen gibt's nicht zu entdecken, der Ausfallschritt bleibt mal wieder den Amis vorbehalten. "Bloody Roar"-Besitzer drehen die Mark lieber dreimal um.

OLIVER EHRLE



Habt Ihr ausreichend spirituelle Energie gesammelt, drückt Ihr den Beast-Button: Vom Blitzgewitter umzingelt, mutiert Ihr zum reißenden Prügelmonster.

denen Ihr z.B. Euren Gegenüber via Chameleonzunge gegen die Arenawände und auf den Fußboden klatscht. Besiegt Ihr Euren Kontrahenten mit einem Beastcombo, werdet Ihr mit mehreren Replays aus verschiedenen Perspektiven sowie Verwischeffekten belohnt. Geht der Kampf über mehrere Runden, solltet Ihr mit der Mutation jedoch warten: Der Balken beginnt zu blinken und kann erneut gefüllt werden. Je mehr Energie Ihr nun sammelt, desto mehr Hiebe dürft Ihr in der späteren Monstergestalt einstecken, bevor Ihr Euer menschliches Aussehen wiedererlangt. Habt Ihr Euren Gegner zum ersten Mal besiegt, übernehmt Ihr Eure Gestalt sowie Beast-Energie in die nächste Runde. Kämpft Ihr z.B. über fünf Runden, ist Weitsicht gefragt: Taktische Spieler laugen den Feind mit beharrlichem Block und gelegentlichen Angriffen aus und mutieren erst im zweiten Durchlauf.
Grafisch erwartet Euch ein topaktuelles FX-Feuerwerk: Dank der variablen Auflösung könnt Ihr die Vorzüge der verschiedenen Grafikmodi nutzen (Spielfluß, Frame-Rate). *oe*


Yugos Roundhousekicks schleudern selbst mollige Streiter gegen das Käfiggitter


Bleib auf dem Boden: Bei Jugglecombos benötigt Ihr viel Übung für ein exaktes Schlag-Timing.


Da dröhnt das Trommelfell: Bakuryu setzt zu seiner mächtigen Doppelohrfeige an.

SPIELSPASS 86%

BLOODY ROAR 2 – BRINGER OF THE NEW AGE –

HERSTELLER	HUDSON
SYSTEM	PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS	100 MARK
GRAFIK	86%
SOUND	77%

Cooles Update: Blitzschnelle Buttonsmasher-Keilerei mit eleganter Mode-9-Optik, knallharten Moves und Monstermutation.

AB 16





Besiegt Ihr den Feind mit einer Beast-Combo, verfolgt Ihr die letzten Hiebe aus verschiedenen Perspektiven in eindrucksvoller Framestop-Optik.

Andere Versionen
Es sind keine Umsetzungen geplant. Den Test des Vorgängers lest Ihr in MAN!AC 1/98.

Entwickler: Infogrames, Frankreich

Asterix



Die Festung Obelix steht auf wackligen Beinen: Reißt der Kontakt zum Dorf endgültig ab, ist kein Gallier-Nachschub möglich!



Asterix lernt fliegen: Die Jump'n'Run-Sequenzen lassen Euch volle Bewegungsfreiheit, wirken aber träge.

Kleiner Gefallen unter Dörflern: Miraculix braucht Zutaten für seinen Zaubertrank!

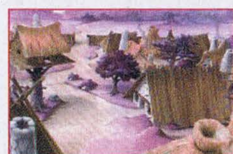


Erkundet die von Römern besetzte Stadt aus der Vogelperspektive: Die Faustkämpfe sind unspektakulär.

PS Zoff in Cäsars Provinzen: Die aufmüpfigen Gallier haben es endgültig satt, von römischen Invasoren belagert zu werden und wollen die Legionen komplett aus ihrer Heimat vertreiben. Dabei ist der Anlaß eigentlich harmlos: Druide Miraculix beauftragt Asterix und Obelix, Zutaten für seinen Zaubertrank zu besorgen. Diese sind leider in ganz Gallien verstreut – auf geht's zu einem rundenbasierten Strategiespiel mit jeder Menge Geschicklichkeits-Einlagen.

Zu Beginn des Spiels seht Ihr eine scrollbare Karte des Landes und die darauf vetretenen Provinzen. Der erste Eindruck ist erschreckend! Cäsar hält fast alle Gebiete besetzt, über 80 Ländereien müssen den Römern entrissen werden. Zu Beginn jeder Runde schüttet Ihr als Miraculix eine Handvoll Zaubertrank-Einheiten (= gallische Streiter) über die eigenen Gebiete aus – je mehr Ländereien Ihr haltet, desto mehr Nachschub organisiert der Druide für Euch. Dann ist Obelix am Zug. In einer Serie begrenzter Angriffe schnappt Ihr Euch Soldaten und zieht sie auf benachbarte römische Garnisonen. Eine Staubwolke kündet prompt von heftigem Schlachtengetümmel. Gallier und Legionäre fliegen schreiend durch die Gegend; wenn der Staub sich verzieht, erkennt Ihr, ob und mit wie hohen Zaubertrank-Verlusten das Zielgebiet erobert wurde. Schlußendlich organisiert Ihr als Asterix Eure Verteidigungslinie und verteilt die Gallier strategisch entlang der Front – ganz in der Tradition des offensichtlichen Brettspiel-Vorbildes "Risiko". Im Gegenzug tüfteln nun römische Heerführer über Verstärkungen, bevor Julius Cäsar zum Angriff bläst. Nur in Ausnahmefällen werden Schlachten in besonderen 3D-Hüpfsequenzen ausgetragen: Als Asterix oder Obelix spaziert Ihr durch Garnisonen und Städte. Ihr lernt fliegen, werft Römer um die Wette oder erkundet Kanalsysteme. Im Gegensatz zu anderen Infogrames-Hüpfereien ("Lucky Luke") spaziert Ihr als Gallier völlig frei durch die scrollenden Szenarios.

Münzen und Kessel dienen als Bonusgegenstände, ein Erfolg belohnt Euch mit wertvollem Zusatz-Zaubertrank. Mut zahlt sich aus: Je mehr Truppen Ihr für dieses Gebiet aufgeboten habt, desto riskanter wird die Szene, doch jeder Gallier vergrößert auch die Energieleiste der Helden. Versagt Ihr allerdings, sind auch alle an diesem Angriff beteiligten Truppen weg – hoffentlich habt Ihr rechtzeitig gespeichert! *cb*



Das Dorf rüstet zum Krieg: Befreit Gallien von den Römern!

Per Video wohnt Ihr anfangs der Bredouille von Dorfdruide Miraculix bei, der völlig verschwitzt hat, Zutaten für seinen Super-Duper-Zaubertrank zu sammeln – wie gut, daß Asterix & Obelix zur Stelle sind!

! Einerseits Respekt für Infogrames: Die mutige Verwurstung eines "Risiko"-ähnlichen Strategiespiels mit abwechslungsreichen Action-Szenen spielt sich flott und kurzweilig. Durch etliche Regelvereinfachungen (Nachschub nur vom Dorf aus, Steuerung simpel, Angriffsbegrenzung) muß man taktisch spielen und kann nicht auf General Glück hoffen. Leider trübt die mangelhafte Ausarbeitung der Hüpf-Sequenzen den Gesamteindruck: Obelix bleibt mit seiner Wampe oft an Hinkelsteinen und Römern hängen, Asterix hingegen plumpst zu leicht von Plattformen. Außerdem laufen die Gallier recht zäh - zu viele Wildschweine am Vorabend verputzt? Dennoch ist "Asterix" eine sympathische Comic-Hommage: Besonders für junge Fans erschließt sich eine spaßige Alternative zu 08/15-Brutalo-Actionspielen.

CHRISTIAN BLENDL



Witzige Abwechslung: Musiklautstärke und Schwierigkeitsgrad werden in phantasievollen Grafikmenüs justiert.



Obelix rangelt mit einem römischen Zenturio: Jeder Hieb des Besatzers zieht Euch Energie ab.

SPIELSPASS 67%

Astérix

HERSTELLER: INFOGRAMES
SYSTEM: PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS: 100 MARK
GRAFIK: 58%
SOUND: 46%

Munterer Historien-Comic für jüngere Spieler: Abwechslung durch Strategie-Elemente, die Hüpfeinlagen sind meist lau.

AB 6

Andere Versionen
Umsetzungen sind nicht geplant.

Entwickler: Tamsoft, J

Guardian's Crusade



Keine Zeit, Schätzchen: Die Truhe im Tiergerippe muß erstmal geschlossen bleiben, eines von zahlreichen Monstern in der Todesgruft wartet auf sein Schicksal...

Die Übersetzung ins Deutsche ist Activision erstaunlich gut gelungen. Unverständliche Abkürzungen, mit denen Euch beispielsweise Capcoms "Breath of Fire 3" die Zornesröte ins Gesicht trieb, findet Ihr in "Guardian's Crusade" nicht. Stattdessen verwendete das Übersetzungs-Team – zielgruppengerecht – viele flapsige Ausdrücke und umgangssprachliche Formulierungen.



PS Auf Abwegen: Entwickler Tamsoft hat sich in hiesigen Breitengraden vor allem durch die vorzügliche Prügelspielserie "Battle Arena Toshinden" einen Namen gemacht. Mit "Guardian's Crusade" möchten die Japaner an frühere Erfolge anknüpfen, Activision bringt das Einsteiger-Rollenspiel komplett lokalisiert auf den deutschen Markt.



Wege zwischen den Städten und Richtungsschilder an Abzweigungen erleichtern die Orientierung

Als Möchtegern-Ritter im Teenie-Alter seid Ihr für jedes Abenteuer zu haben; um einen Botengang in's Nachbardorf laßt Ihr Euch deshalb nicht zweimal bitten. Auf dem Rückweg macht Ihr eine Begegnung, die Euer weiteres Leben verändern soll: Ihr trefft auf ein kleines pinkfarbenes Wesen, das Ihr, so erklärt Euch eine Erscheinung aus dem Jenseits, zu seiner geliebten Mutter bringen müßt – ans andere Ende der Welt. Das Schicksal der Menschheit hänge von dieser Mission ab. Total verblüfft ob der mysteriösen Geschehnisse wollt Ihr mit der heiklen Aufgabe eigentlich nichts zu tun haben, doch das knuffige Monster-Baby folgt Euch auf Schritt und Tritt.
In Eurem Dorf kauft Euch die Geschichte niemand ab. Stattdessen empfiehlt Euch der Stadtrat, Euren neuen Freund in der Todesgruft auszusetzen – was Ihr auch mit einer Träne im Knopfloch tut. Doch das Gewissen läßt Euch keine Ruhe. Ihr befreit das Wesen wieder, landet bei der Rettungsaktion aber bewußtlos im Wasser. Ein Bauer fischt Euch in letzter Sekunde aus den Fluten, seine Frau pflegt Euch gesund. Wieder auf den Beinen, startet Ihr in ein gefahrvolles wie ereignisreiches Abenteuer, bereist zahlreiche Städte und Ruinen, eine karge Wüstenlandschaft, und erreicht schließlich den Turm Gottes.



Erziehungsfragen: Lobt Ihr Euer Baby-Monster für seine Bemühungen, oder tadelt Ihr es?

Aus isometrischer Perspektive durchstreift Ihr in "Guardian's Crusade" eine Polygon-Umgebung, die sich wahlweise automatisch oder per Knopfdruck dreht.



Von den Kellianern erhaltet Ihr als Dank für Eure Tapferkeit Euer erstes Helferlein



Attackieren Euch gleich zwei Gegner, solltet Ihr einen davon mit einem lähmenden Giftpfeil für drei Züge außer Kraft setzen.

Die einzelnen Ortschaften sind mit Wegen verbunden und somit leicht zu finden; außerdem sorgt ein Kompaß für Orientierung.
Eine humorvolle Story und witzige Dialoge entsprechen der Ausrichtung auf jüngere Semester, auch der moderate Schwierigkeitsgrad zielt auf Rollenspiel-Neulinge. Durch den linearen Aufbau Eures Abenteuers wißt Ihr immer, wohin Ihr als nächstes gehen müßt. Habt Ihr trotzdem mal "keinen Plan", fragt Ihr eine hilfreiche Fee, die Euch nie von der Seite weicht.
Verlaßt Ihr eine Stadt, stürzen sich sofort zahlreiche Monster auf Euch und wollen Euch an die Wäsche. Sobald Ihr mit einem Feind zusammenstoßt, wird der Kampf-Schirm eingeblendet, auf dem Ihr Euch nach alter RPG-Tradition gegenübersteht. Erst jetzt seht Ihr, mit wem Ihr es zu tun habt – beim Marsch durch den Wald sehen nämlich alle Gegner gleich aus. Nun haut Ihr über ein Kampfmenü mit dem Schwert zu oder setzt Euren Gegner mit schadhaften Kräutern und Mittelchen Schachmatt. Unter Zeitdruck seid Ihr nicht, die Kämpfe laufen run-

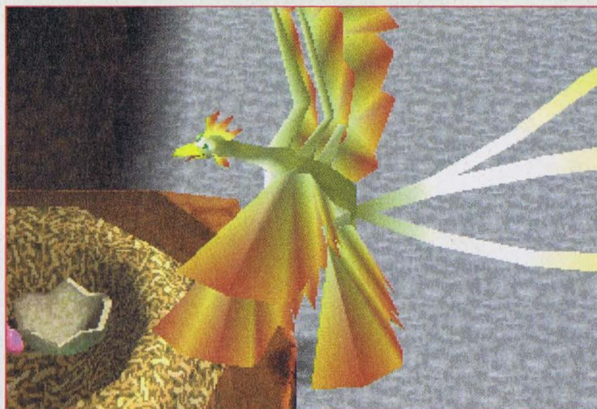




Eine Begegnung, die Euer Leben verändert: Als Euch das kleine rosa Baby das erste Mal über den Weg läuft, habt Ihr plötzlich eine Erscheinung (links). Der Stadtrat glaubt Euch kein Wort und macht für Eure Vision den Einsatz von Drogen verantwortlich... (rechts)



Im übersichtlichen Kampfmenü wählt Ihr Eure Angriffsvariante, gebt Kommandos an's Baby-Monster – oder ergreift die Flucht.



Dumm gelaufen: Euer Baby-Monster hat das Vogelei gegessen – das schmeckt der Vogelmutter gar nicht.

denbasiert ab. Seid Ihr selbst am Ende Eurer Kräfte, stopft Ihr zur Energieauffrischung Schokoriegel und fettige Cheeseburger in Euch rein. Magie setzt Ihr nicht durch Zaubersprüche, sondern durch ungewöhnliches Spielzeug, sogenannte "Helferlein", ein: So saust Eurem bedauernswerten Widersacher ein verwunschenes Spielzeugauto in die Kombüse, eine Plastikbombe explodiert vor seinen Augen, oder er wird durch Giftpfeile einer Gummi-Viper gelähmt. Helferlein bekommt Ihr als Geschenk für bestimmte Dienste; oder Ihr schnappt sie Euch aus Schatztruhen, die oftmals in gut versteckten Geheimräumen stehen. Diese offenbaren auch andere nützliche Utensilien wie stärkere Waffen, dickere Rüstungen und hilfreiche Extras. Wollt Ihr nicht auf Gevatter Schicksal vertrauen, könnt Ihr Euch die meisten Gegenstände auch im Einkaufsviertel einer Stadt besorgen. Das nötige Kleingeld knöpft Ihr Euren Gegnern nach gewonnenem Kampf ab. Da Euer Tragevolumen begrenzt ist, solltet Ihr ausrangierte Gegenstände wieder verkaufen. Im örtlichen Gasthaus macht Ihr ein Nickerchen, frischt dabei Eure Treffer- und Psi-Punkte auf und speichert den Spielstand.



Getuschel: Auf der Suche nach Eurem kleinen Freund stoßt Ihr auf mißtrauische Kellianer.

Nach kurzer Spielzeit ist auch das Baby-Monster bereit, Euch im Kampf zu helfen. Mit zunehmender Erfahrung lernt der Kleine, sich zu verwandeln und Angriffe der Gegnerschar nachzuahmen. So rammt er plötzlich als überdimensionaler Vorschlaghammer Euren Widersacher in den Boden, wird zu Mike Tysons rechter Faust oder baut sich als rosaroter Godzilla vor den verängstigten Feinden auf.



Das Aktionsmenü präsentiert sich klar strukturiert und ohne verklausulierte Abkürzungen



Ähnlich wie in Konamis "Azure Dreams" nehmt Ihr durch Euer Verhalten Einfluß auf die weitere Entwicklung des Zöglings: Spielt Ihr häufig mit ihm und spart nicht mit Lob, oder laßt Ihr ihn hungern und schreit ihn an? Greift Euch Euer Freund während des Kampfes an, habt Ihr ihn mit Sicherheit vernachlässigt!
Die Musikuntermalung in "Guardian's Crusade" ist typisch japanisch, besonders abwechslungsreich sind die Stücke leider nicht. *ts*



! Einfache Bedienbarkeit, gute Übersetzung und ein moderater Schwierigkeitsgrad machen "Guardian's Crusade" zur gelungenen Einstiegsdroge für Rollenspiel-Neulinge. Die interessante Story bleibt bis zum Schluß spannend, bis dahin sorgen zahlreiche witzige Charaktere für Lacher. Durch den "Pokemon-Effekt" kommt zusätzliche Motivation auf - das putzige rosa Monsterchen muß man einfach ins Herz schließen! Erfahrene Rollenspieler werden mit "Guardian's Crusade" allerdings unterfordert und vermissen abwechslungsreiche Zwischenspiele wie in "Breath of Fire 3" oder "Final Fantasy 7". Grafische Highlights fehlen ebenfalls: Die 3D-Technik ist zwar makellos, gewinnt aber keinen Schönheitspreis. Während die Gegner noch ansehnlich aussehen, gingen den Grafikern bei der kargen Landschaft die Ideen aus.

THOMAS SZEDLAK



SPIELSPASS **71%**

HERSTELLER	ACTIVISION
SYSTEM	PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS	100 MARK
GRAFIK	64%
SOUND	57%

Witziges, unkompliziertes und linear aufgebautes 3D-Rollenspiel: Die Erziehung Eures Baby-Monsters bringt Würze ins Spiel.



Nimm das! Mit scharfer Klinge geht Ihr dem gestreiften Dino ans Leder.



In höheren Erfahrungsstufen verwandelt sich das Baby-Monster in furchteinflößende Gestalten



Andere Versionen
Weitere Umsetzungen sind derzeit nicht geplant.

Entwickler: Pitbull Syndicate, GB • **Produzent:** Montgomery Singman • **Programmierung:** Ian Copeland, James Parr, Daz T • **Grafik:** Kevin Preston, John Steele, Steve Dietz, Gareth Pugh, Darren Abbott • **Sound:** Peter Hewitson • **Musik:** Such a Surge, Leatherface, Diesel Boy u.a.

Big Air



Rechts oder links, das ist hier die Frage: Über weite Abschnitte lassen Euch die Pisten die Wahl zwischen zwei Routen.



Neben dem Boardercross-Hindernislauf inklusive Wassergraben bestreitet Ihr zu zweit auch die beiden Freeride-Varianten

Das Drumherum stimmt bei "Big Air": FMV-Schnipsel mit spektakulären Snowboard-Einlagen; "echte" Athleten, Boards







und Klamotten. Auch die Musikuntermalung überzeugt. Sage und schreibe 26 Crossover-Tracks befinden sich auf der CD, darunter zwei deutschsprachige Stücke der Gruppe Such a Surge. Leider hört Ihr die Lieder nur häppchenweise – bei jeder der zahlreichen Ladepausen wird abgebrochen. Während der Rennen lauscht Ihr nur 20-Sekunden-Riffs in einer Endlosschleife.

PS Keine Angst vor kalten Füßen: Nach "Test Drive 4 & 5" begibt sich der Entwickler Pitbull Syndicate mit "Big Air" auf ungewohntes Snowboard-Terrain. Aus dem breiten Spektrum an möglichen Disziplinen haben sich die Briten mit Freeride-Rennen, Freeride-Trick, Halfpipe, Boardercross und dem titelgebenden Big Air fünf populäre Varianten ausgesucht.
Im Mittelpunkt steht die Welttour, in der Ihr nur durch Siege mehr als die erste Piste in den USA zu sehen bekommt. Ihr beginnt in den Disziplinen Freeride-Rennen oder Boardercross und landet nach einem Sieg im ersten Rennen in der Schweiz und dann in Japan. Zwischendurch müßt Ihr allerdings bei den Trick-Wettbewerben Halfpipe oder Big Air mindestens 1.000 Punkte erreichen, sonst ist das Turnier vorbei. Habt Ihr auch in Japan gewonnen, fordert Euch Snowboard-VIP Shaun Palmer zu einem Privatduell. Erst wenn Ihr ihn bezwungen habt, schaltet "Big Air" den mittleren Schwierigkeitsgrad und die vierte Strecke (Schottland) frei. Nun wird alles etwas schwerer; als Ziel Eurer Mühe winkt Deutschland und schließlich, bei einem Sieg auf Stufe "schwer", der Kurs in Frankreich.
Ist Euch Leistungsdruck suspekt, tretet Ihr bei den einzelnen Disziplinen alleine oder gegen einen menschlichen Mitspieler an. Während Ihr bei den Trick-Wettbewerben alle sechs Pisten sofort anwählen dürft, hängt die Zahl der verfügbaren Rennstrecken von Euren Erfolgen in der Welttour ab, die Ihr übrigens zusammen mit Euren Bestzeiten auf Memory Card speichert.
Vorher solltet Ihr auf einem Trainingsparcours den Umgang mit Eurem Brett lernen. Um zu beschleunigen, verlagert Ihr per Knopfdruck das Gewicht auf den hinteren Bereich des Boards; zum scharfen Einlenken gibt's ebenfalls eine Taste. Spielt Ihr mit Analog-Stick, könnt Ihr in den Optionen einstellen, wie sensibel der Boarder auf Eure Kommandos reagiert.
Vor dem Sprung geht Ihr in die Knie, in der Luft dreht Ihr Euch mit Richtungstasten oder Analog-Stick und führt für besonders viele Punkte einen Grab aus. Die sechs Rennpisten wurden mit großzügigen Alternativ-Abschnitten versehen. Viele enge Kurven und sehr hügelige Strecken fordern Euer fahrerisches Talent, erst nach viel Übung findet Ihr die optimale Linie. *ts*

"Big Air" hat unser Snowboard-Feature in der letzten MAN!AC knapp verpaßt, muß sich aber trotzdem an der Konkurrenz messen lassen. Im Vergleich mit Sonys "Cool Boarders 3" bietet das Accolade-Werk zwar mehr Flair, unterliegt aber in allen spielerischen Punkten. Während die Steuerung bei Abfahrten angenehm anspruchsvoll und realistisch ist, versagt diese bei Sprüngen völlig. Die hakelig auszuführenden Drehungen verkommen in Kombination mit Griffen zu wildem Tastendrücken. Der Mangel wird auch optisch sichtbar: Ihr erkennt deutlich, wann die erste Drehung beendet ist und die zweite beginnt. Zum Wegschauen sind auch die optisch eintönigen Strecken, Grafikfehler und (besonders im Zweispieler-Modus) extremes Pop-Up. Einzig der Welttour-Modus motiviert für einige Stunden, aber auch hier stören die Trick-Intermezzi.



THOMAS SZEDLAK



Beim Boardercross saust Ihr mit drei Konkurrenten den Hang hinab



In der Halfpipe schraubt Ihr Euch und das Punktekonto in die Höhe



Hoch hinaus: In der Big-Air-Disziplin nutzt Ihr eine Schanze für einen sekundenlangen Tricksprung.



Beim Freeride-Rennen gewinnt, wer als erster durchs Ziel fährt. Im Freeride-Trickwettbewerb zählen auch die Punkte.

SPIELSPASS **61%**

big air

HERSTELLER	ACCOLADE
SYSTEM	PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS	100 MARK
GRAFIK	56%
SOUND	73%

"Lizenzhaltiges" Snowboarding mit Mängeln bei Optik und Steuerung: Nur die Tempo-Rennen unterhalten für längere Zeit.

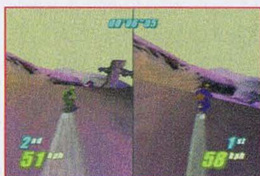
AB 6

Andere Versionen
Umsetzungen sind nicht geplant.

Twisted Edge Snowboarding



Paßt auf, daß Ihr beim Überholmanöver nicht an ein Windrad klatscht.



N64 Damit N64-Snowboarder auch im Frühling ihren Vorlieben frönen können, bringt Kemco „Twisted Edge" auf den Markt: Neun Brettartisten und sechs Kurse warten darauf, von Euch freigespielt zu werden. Im normalen Wettbewerb tretet Ihr gegen drei Kontrahenten zu mehreren Rennen an: Liegt Ihr am Ende der Serie vorne, rückt Ihr eine Schwierigkeitsstufe auf und gewinnt neue Fahrer, Boards und Pistenvariationen. Im Stunt-Wettkampf dagegen seid Ihr alleine unterwegs und müßt durch möglichst gewagte Flips, Spins und Grabs eine vorgegebene Punktzahl erreichen: Scheitert jedoch die Landung, geht Ihr ganz leer aus.
Die sechs Rennstrecken führen Euch über weitläufige Pisten, aber auch durch enge Schlüsselstellen, in denen Ihr durch Häuserschluchten und sogar große Stahlrohre rauscht. Auf Eisplatten schlittert Ihr schnell durch die Gegend, habt dabei aber weniger Kontrolle über die Fahrtrichtung, während Tiefschnee Euer Vorankommen kräftig bremst. Neben zahlreichen Abzweigungen beeinflußt auch das Wetter Eure Fahrt, später tretet Ihr auf gespiegelten Strecken an.
Zwei Spieler messen sich im vertikalen Splitscreen, weitere Mitfahrer befinden sich dabei nicht auf der Piste. *us*

„Twisted Edge Snowboarding" ist kein schlechtes Spiel, doch an das Vorbild „1080°" kommt es bei weitem nicht heran: Die akzeptable Grafik muß mit weniger Details und Animationen auskommen, auch die Steuerung ist simpler geraten. Dennoch finden sich genug interessante Eigenheiten, wegen denen Snowboarder ein Probespiel wagen sollten: Die weiten Strecken laden zum unbeschwerten Umhersurfen ein, die Rennen fallen durch mehr Konkurrenten actionreicher aus als bei „1080°". Die gutmütige Steuerung verzeiht eher Fehler bei den Tricks und der Landung, durch die unrealistisch lange Flugzeit bei einem Sprung fallen Euch damit abwechslungsreiche Stunts leichter. Habt Ihr nach „1080°" noch Lust auf Snowboards, ist „Twisted Edge" einen Blick wert.



ULRICH STEPPBERGER

SPIELSPASS 64%

HERSTELLER	KEMCO
SYSTEM	NINTENDO 64
ZIRKA-PREIS	120 MARK
GRAFIK	67%
SOUND	64%

Unspektakuläres Snowboardrennen im „1080°"-Stil. Dank ordentlichem Umfang und eingängiger Steuerung interessant.

Andere Versionen
Es sind keine Umsetzungen geplant.

Entwickler: Paradigm, USA



Beetle Adventure Racing



Jetzt wird's brenzlig: Der gelbe Kontrahent versucht Euch in die glühende Lava abzuschieben.



Fliegender Käfer: Große Sprünge sind keine Seltenheit bei "Beetle Adventure Racing". Hebt Ihr in der tropischen Stadt ungünstig ab, landet Ihr schon mal auf einem Hausdach.

Need for Speed für N64? Fehlanzeige. Nach Aussage von Hanno Lemke, Produzent der Rennspielserie, besteht auf dem N64 nicht genug Bedarf für ein Hochgeschwindigkeitsrennen mit exotischen Sportwägen. Stattdessen würden Spaßspiele wie "Beetle" das Zielpublikum mehr ansprechen, zumal die meisten N64-Besitzer "keinen Führerschein besitzen".



Könnt oder wollt Ihr Euch die 35.000 Mark teure Käfer-Neuauflage nicht leisten? Was soll's, greift doch zur erschwinglich N64-Alternative von EA: Dank offizieller Lizenz tummelt sich bei "Beetle Adventure Racing" ein ganzer Schwarm der runden Raser, die sich in den Kategorien Geschwindigkeit, Lenkung und Beschleunigung unterscheiden – andere Fahrzeuge lassen sich nicht blicken.

Tretet Ihr alleine an, fahrt Ihr ein Einzelrennen gegen ein Achterfeld oder duelliert Euch mit einem Gegner, alternativ steht auch ein Zeitrennen zur Wahl. Habt Ihr Euch mit dem Flitzer vertraut gemacht, steigt Ihr in die Meisterschaft ein: Ihr müßt in der Endabrechnung mindestens Dritter sein, um weitere Kurse freizuschalten und in die nächste Schwierigkeitsstufe aufzurücken.

Sechs umfangreiche, abenteuerliche Pisten warten darauf, von Euch erkundet zu werden und glänzen mit einer Rundenlänge von mindestens zwei Minuten: Neben einer Strecke durch eine ländliche englische Gegend fahrt Ihr u.a. durch verschneite Berglandschaften, Tropeninseln und nächtliche Großstädte. Neben Nitros, die für einen Temposchub sorgen, sind zahlreiche Bonuskisten auf den Strecken verteilt: Sammelt Ihr genügend davon ein, bekommt Ihr zur Belohnung Continues und Cheats, doch viele davon sind auf den zahlreichen Abzweigungen und geheimen Abschnitten jeder Strecke versteckt.

Sitzt Ihr mit Freunden vor dem N64, erlaubt "Beetle" ein Zweispieler-Rennen mit geteiltem Bildschirm oder den "Käfer-Kampf" für maximal vier Teilnehmer: Hier brettert Ihr durch neun Arenen und sammelt sechs Käfersymbole. Die anderen Spieler sitzen aber nicht untätig rum, sondern jagen Euch mit Extrawaffen: Neben gewöhnlichen Minen und Raketen gibt es abgedrehte Effekte, die kurzerhand eine dicke Nebelwand vor Euch erscheinen lassen oder die Perspektive psychedelisch verzerren. *us*



Engpaß: Die Brücken im Gebirge sind einsturzgefährdet, doch der sichere Weg wird von der Konkurrenz blockiert.

! "Beetle" braust sich in die Spitzengruppe des N64-Rennspielfeldes: Die bunte und technisch einwandfreie Grafik motiviert Euch zusammen mit den phantasievollen und detailreichen Strecken zu ausgeprägten Erkundungsfahrten: Jede Runde fördert eine neue spannende Abzweigung zu Tage, die Ihr vorher nicht gefunden habt. Besonders gefällt mir der "Käfer-Kampf" mit seinen witzigen Extras: Einer der besten Multiplayer-Modi auf dem N64. Negativ ist dagegen neben dem monotonen Sound der Umfang von "Beetle" zu beurteilen. Trotz der sechs langen Kurse sind drei Meisterschaften zu wenig, auf "schwierig" nervt zudem die Perfektion der Gegner: Bei Drängeleien zieht meist Ihr den kürzeren. Fahrt Ihr mit einem Modell, das mehr Wert auf Lenkung als auf Geschwindigkeit legt, werdet Ihr selbst bei Vollgas überholt.



ULRICH STEPPBERGER

SPIELSPASS **78%**

128 MBIT · RUMBLE · D · AB 6

HERSTELLER	ELECTRONIC ARTS
SYSTEM	NINTENDO 64
ZIRKA-PREIS	130 MARK
GRAFIK	82%
SOUND	47%

Witzige Fun-Raserei mit ausgeprägtem Erforschungselement und unterhaltsamen Multiplayer-Duellen: Für Solisten etwas kurz.





Duell in der nächtlichen Großstadt: Spielt Ihr zu zweit, traut sich kein Computergegner auf die Piste.



Beim Käfer-Krieg fliegen die Fetzen: Unter stetem Beschuß zerbröseln Eure Fahrzeuge in Nullkommanichts.

Andere Versionen
Umsetzungen sind nicht geplant.

PSX - DISCOUNTER

KNALLHART KALKULIERTE PREISE

WELTNEUHEIT !!!
IMPORTE OHNE BOOTCHIP SPIELEN

PSX
BOOT BUSTER
MIT SCHUMMEL MODUL

29.90 DM

+ 50 STK. 24.90 DM +100 STK. 19.90 DM
+200 STK. 17.90 DM +500 STK. 13.90 DM

NUR GEKLAUT IST BILLIGER !

(KEINE MB PRODUKTE)

BOOT CHIP(ALLE MODELLE)	2.90 DM
RGB KABEL	4.90 DM
RGB KABEL + AUDIO	5.90 DM
LINKKABEL	4.90 DM
EXTENSION KABEL	4.90 DM
RF UNIT (TV OHNE SCART)	14.90 DM
MOVIECARD	99.00 DM
PANTHER PISTOLE 007	29.90 DM
DUALSHOCK PAD (ANALOG)	29.90 DM
PAL BOOSTER	19.90 DM

- ALLE BESTELLUNGEN GEHEN NOCH AM SELBEN TAG RAUS
- ALLE ARTIKEL SIND SELBSTVERSTÄNDLICH IM FARB KARTON
- HÄNDLER ANFRAGEN WILLKOMMEN

15 BLOCK
MEMORY CARD 1 Mega
6.90 DM

8.90 DM

8 MEGA
16.90 DM
KEIN DATEN VERLUST

19.90 DM

STRESEMANNTR. 167 22769 HAMBURG

HOTLINE : 040 - 853 73 196

ACTIVATED

Tel 030 - 399 918 - 0
Fax 030 - 399 031 57

Ladengeschäft:
Gpress data service
Levetzowstr. 12a
10555 Berlin
Versandkosten 10-15 DM

ACTIVATOR®

3129

Der Activator ist ein revolutionäres Modul für die PlayStation. Es wird einfach in den Parallelport gesteckt, und schon sind Sie in der Lage, auf Ihrer PlayStation Importspiele abzuspielen. Der lästige und garantieverletzende Umbau des Gerätes entfällt. Des weiteren ist der Activator ein vollwertiges Schummelmodul, mit dem alle gängigen Codes funktionieren. Es sind bereits ca. 1000 Codes für deutschsprachige Spiele enthalten, weitere Codes können über das Joypad eingegeben werden. So können Sie in ihren Lieblingsspielen versteckte Funktionen, wie z.B. unendlich Energie, andere Waffen, andere Strecken, neue Fahrzeuge usw. erhalten. Die Benutzerführung erfolgt über ein Menüsystem auf dem Fernseher. Das Modul wird mit deutscher Anleitung und deutschen Bildschirmtexten geliefert.

neuer Preis: nur 98 DM

JAM!!

3179

Das Jam!! hat die unglaubliche Eigenschaft, jedes Videosignal (Video & S-Video) so umzuwandeln, dass ein handelsüblicher PC-Monitor (VGA) dieses Bild darstellen kann. Sie können also JEDE SPIELKONSOLE mit Videoausgang in der jeweil bestmöglichen Qualität anschliessen. Egal ob PlayStation, Nintendo64, Dreamcast oder jede andere Konsole oder jedes andere Videosignal. Egal ob DVD oder Videokamera. Da ein Monitor in Schärfe und Auflösung JEDEM Fernseher haushoch überlegen ist, sehen Sie zum ersten Mal die Spiele so, wie die Spieleentwickler sie sahen - auf ihrem PC-Monitor. Ein PC ist zum Anschluss nicht erforderlich, er kann aber parallel zum (S)Videoeingang betrieben werden. Zwischen Konsole und PC kann so einfach durch umschalten geschaltet werden. Und das wichtigste: EGAL woher ihre Konsole kommt, die Grafik ist IMMER in Farbe; das JAM!! kann US-NTSC, JAPAN-NTSC und PAL in ein VGA-Signal umwandeln!

nur 179,99 DM

MEMORYCARDS

1 MB 9 DM 1701
8 MB 29 DM 1708
24 MB 38 DM 1724
40 MB 52 DM 1740
56 MB 62 DM 1756
72 MB 74 DM 1772

3540

SONY DUALSHOCK CONTROLLER

BEI UNS NUR 49,99 DM !

...der einzige Shockcontroller, der zu wirklich allen Spielen kompatibel ist (CoolBoarders 3, MediEvil ...) bei uns zum Schleuderpreis ! Achtung! Viele neue Spiele funktionieren NICHT mit Nachbau-Controllern!

auf unserer Internetseite befindet sich ein neues revolutionäres Produkt. Nähere infos waren zum Druckschluss noch nicht verfügbar, aber schaut rein, es lohnt sich !!!

Linkkabel 2 Meter 17 DM 1109
Linkkabel 7,5 Meter 38 DM 1130
Linkkabel 30 Meter 98 DM 1175
RGB-Kabel 15 DM 1100
RGB-Kabel mit Audio 22 DM 1120
RGB-Kabel G-CON 25 DM 1110
RGB-Kabel mit Superchip 20 DM 1101
Padverlängerung mit Shock 15 DM 1292
Padverlängerung ohne Shock 5 DM 1299
Desktop-Joystick PSX 14 DM 1301
Playstation-Tasche 28 DM 5001

SUPERCHIP®

1001

Der Superchip® mit SYPOC® - Technologie ermöglicht ausserdem das Abspielen von Importspielen. Funktioniert in jeder PlayStation, auch in den neuen Baureihen. Wir liefern Einbaupläne für alle Modelle mit. JEDER CHIP WIRD GETESTET !

Stück 15 DM
3 Stück je 12 DM
5 Stück je 7,80 DM
10 Stück je 5,90 DM
25 Stück je 5,56 DM
50 Stück je 4,98 DM

SUPERCHIP EINBAUPLATINE

1004

Mit der Einbauplatine sparen Sie sich das zeitinsentive Vorlöten der Chips. Die Kabel sind ca. 20 cm lang, am Ende abisoliert und verzinnt. Der Chip wird gesockelt ! 5 DM, 15 Stück je 3,50 DM

VIRTUAL GUN

Wir haben lange gesucht, und wir haben Sie gefunden: Die ultimative PlayStation-Waffe. Absolut Zielgenau, kompatibel zu allen Spielen (Gcon/Namco) mit KickBack-Technologie wie in der Spielhalle ! Der Schlitten der Waffe fährt zum Nachladen zurück ! Absolut realistisches Waffenverhalten !

119 DM mit Fusspedal !!!

2 InfrarotPads PSX 68 DM 1208
RF-Antennenanschluß PSX 28 DM 1500
PAL-Booster PSX 28 DM 1600
PAL-Booster Dreamcast 98 DM 7600
Cobra-Lightgun PSX 38 DM 1305
Cobra-Pad PSX 10 DM 1205
The Glove PSX 98 DM 3098
Maus für PSX 29 DM 3007
Multitap ORIGINAL SONY 68 DM 3006
PSX umgebaut mit DualShock 299 DM 3001

www.activated.de

Pocket News:



BLAZE MACHT MOBIL: Batterieprobleme und schlechte Sicht auf Game Boy Color & Pocket gehören mit dem neusten Zubehör von Blaze der Vergangenheit an. Der "Light Magnifier" (20 Mark) vergrößert per aufgesteckter Lupe den Bildschirm um 40% und sorgt mit zwei kleinen Lampen (sowie zwei AA-Batterien) für ausgezeichnete Lichtverhältnisse. In transparentem Lila hält sich der Aufsatz an das Game-Boy-Color-Design. Verweigern Eure Batterien den Dienst, greift Ihr zum "AC Adapter" (20 Mark): Dank des rund 1,80 Meter langen Verbindungskabels dürft Ihr Euch trotz Netzanschluß in den nächsten Sessel kuscheln.



OLDIES FÜR GAME BOY COLOR: Nach eingefärbten Game-Boy-Klassikern wie "Zelda DX" halten nun Arcade- und Konsolenveteranen auf Nintendos Farbhandheld Einzug. Activisions "Asteroids" (rechts) soll das angekündigte Mehrspielerkabel unterstützen, "R-Type DX" verbindet die Automaten "R-Type" und "R-Type 2" via Special-Mode. Konami arbeitet an einer Neuauflage des NES-Klassikers "Blades of Steel" samt NHL-Lizenz, Kemco verspricht eine neue Schlacht der MAD-Spione "Spy vs. Spy" inklusive Link-Modus.

NOMAD: DATEN & FAKTEN	
Prozessor	M68000, 16 Bit 7,67 Mhz
Auflösung	320x224 Pixel
Farben	64 aus 512
Sound	6 Kanäle, Stereo
Größe	19x10,5x5 cm
Neupreis	250-300 Mark
Release	USA, 1996
Spiele	ca. 900 Module
Anschlüsse	Joypad (Spieler 2) Kopfhörer Video-Out (RGB/AV) Netzteil

Mega Drive mobil

Wer ein Handheld für unterwegs und mit Anschluß an den heimischen Fernseher sucht, ist nicht auf Game Boy Pocket und Super Game Boy angewiesen. Schon seit 1996 gibt es in den USA Segas "Nomad", die mobile Fassung der 16-Bit-Konsole Mega Drive. Da der unter Sammlern begehrte Exot in Europa nie erschien, seid Ihr bei der Suche auf vereinzelte Importeure (z.B. Spielraum, Tel. 09131/205093) und den Kleinanzeigenmarkt angewiesen.
Mit seinen für Handhelds stattlichen Abmessungen ist das Nomad für die Hosentasche zu groß, in Handtasche oder Hintbag könnt Ihr es jedoch bequem verstauen. Davon abgesehen ist das einzig wahre Manko der enorme Stromverbrauch: Dem Handheld liegen zwei Batteriemagazine zu je sechs AA-Zellen bei, die Ihr hinten an die Konsole steckt. Pro Magazin dürft Ihr mit vier Stunden Spielspaß rechnen. Dafür rüstet Ihr das Handheld mit Anschlüssen für Netzteil, Fernseher und ein Mega-Drive-Pad zur Heimkonsole auf: Die Stecker sind mit den Anschlüssen des "Mega Drive 2" identisch, was die Suche nach Zubehör deutlich erleichtert. Als Verbindung zum Fernseher solltet Ihr Euch ein RGB-Kabel besorgen, da am AV-Ausgang ein NTSC-Signal anliegt: Mit einem Video-Kabel erscheint das Bild auf Eurem PAL-Fernseher in schwarz/weiß. Der Pad-Anschluß kann lediglich vom zweiten Spieler genutzt werden: Haltet auf jeden Fall nach einem 6-Button-Pad (statt drei Feuerknöpfen) Ausschau. Der erste Spieler nutzt auch am Fernseher das eingebaute Pad mit sechs Knöpfen: Lediglich bei Prügelspielen könnt Ihr schummeln und kurzerhand als Spieler 2 am Turnier teilnehmen.



Nur ein Fehler stört das Nomad-Design: Der Lautsprecher befindet sich stets unter dem linken Handballen.

Der große Vorteil des "Nomad" liegt in dem reichhaltigen Vorrat an Software: Rund 900 Spiele sind weltweit erhältlich; von ein paar Raritäten abgesehen ersteht Ihr die meisten gebraucht für wenige Mark. Da es sich um eine amerikanische Konsole handelt, benötigt Ihr zum Spielen von PAL-Modulen einen Universaladapter. Dieser ist jedoch nicht gegen Sicherheitsabfragen des Videomodus (50/60Hz, wie bei den meisten Electronic-Arts-Modulen) gefeit: Abhilfe schafft ein 50/60Hz-Umbau, mit dem Ihr die Norm per Schiebeschalter anpaßt. Wendet Euch hierfür an einen Hardware-Spezialisten wie Wolfsoft (Tel. 02622/83517). Im Gegensatz zum Monitor ist das LCD-Display (mit Hintergrundbeleuchtung) des Nomad nicht für alle Spiele geeignet: Bei flinkem Scrolling (Ballerspiele) verwischt die Optik, kleine Objekte (wie Schüsse) sind vor einem farbenfrohen Hintergrund kaum auszumachen. Dagegen könnt Ihr Texte in Rollenspielen und Adventures wegen der meist dicken Schriftsätze des Mega Drive leichter entziffern.
Natürlich ist das Handheld mit allem Mega-Drive-Zubehör für Joypadanschluß Nummer 2 und Modulschacht kompatibel: Mit etwas Glück ergattert Ihr ein "Action Replay"-Mogelmodul, einen Arcadestick, eine Maus und verschiedene Bildschirmwaffen. Wer einen Mehrspieler-Adapter (bis zu fünf Teilnehmer) erstehen möchte, muß die Sega-Variante wählen: Das EA-Gegenstück belegt nämlich zwei Pad-Anschlüsse. *oe*

NBA Jam '99

SYSTEM: Game Boy Color
HERSTELLER: Acclaim
PREIS: 60 Mark

Die Dunk-Meister sind zurückgekehrt: Wie im Konsolenvorbild stürmt Ihr als Zweimannteam über das Basketballfeld und beeindruckt den Feind mit überraschenden Pässen und spektakulären Sprüngen. Leider ist der Balldiebstahl wegen der kleinen Sportler sehr schwer, während die CPU-Spieler hinterhältige Spitzfinger sind: Manch unverdiente Niederlage endet in Wutanfällen.

Pitfall

SYSTEM: Game Boy Colour
HERSTELLER: Interplay
PREIS: 60 Mark

Hüpft und schwingt als Pitfall Harry Jr. durch Dschungel-, Röhren- und Hausdachlevels und weicht hämmernden Blumen und Eingeborenen aus. Trotz der linearen Levels überzeugt Euch Harry mit traditioneller Jump'n'Run-Action und den oft gemein fiesen Sprüngen: Wer Daumenzermürbende Hüpfereien mit Schwerpunkt Sprungtiming liebt, sollte auf jeden Fall probespielen.

Gex

SYSTEM: Game Boy Color
HERSTELLER: Interplay
PREIS: 60 Mark

Im Gegensatz zu Harry lebt Gex' Hüpfabenteuer von seinen verzwickten Levellabyrinthen und versteckten Bonusschätzen: Eure Reaktion wird nur mit einfachen Sprungkombinationen auf die Probe gestellt – Entdecker und Sammler werden dank "Gex" einige U-Bahn-Stationen verpassen. Profihüpfer vermissen in den weiten Levels jedoch (ernsthaft) anspruchsvolle Hüpfsequenzen.

Ihr seid doch nicht blöd!



IM HANDEL **29,95** UvP

1 MB Speicherplatz (linear)
4 x größer als Standard-Card
498 Speicherplätze

12 MAN!ACs +1 N64 Memory Card für 60,80 Mark

Hast Du ein Nintendo 64, bekommst Du eine passende Memory Card, sobald Du einen neuen Abonnenten wirbst.



IM HANDEL **29,95** UvP

12 MAN!ACs +1 PS Memory Card für 60,80 Mark

Wirbst Du einen neuen Abonnenten, schicken wir Dir kostenlos eine Memory Card für die Playstation zu.

Spart jetzt 39,95 Mark

…im Vergleich zum Einzelverkaufspreis: 12 MAN!ACs (70,80 DM) + Memory Card (29,95 DM) = 100,75 DM

ABO-HOTLINE 089/85709112

Fax: 089/85709131

e-mail: av@pan-adress.de
Betreff: MAN!AC-Abo

Den Coupon Einsenden an:

PAN-ADRESS
MAN!AC ABO
POSTFACH 1410
82143 PLANEGG

keine Nachbestellungen!

ICH WILL DIE PRÄMIE!

NAME, VORNAME

STRASSE, HAUSNUMMER

PLZ, WOHNORT

DATUM, UNTERSCHRIFT

ICH HABE EINEN ABONNENTEN GEWORBEN UND ENTSCHEIDE MICH FÜR FOLGENDE PRÄMIE

☐ FÜR PLAYSTATION

ODER ☐ FÜR N64

ICH WILL DAS ABO!

JA! ICH WILL MAN!AC FÜR MINDESTENS EIN JAHR (12 AUSGABEN) ABONNIEREN.

NAME, VORNAME

STRASSE, HAUSNUMMER

PLZ, WOHNORT

DATUM, UNTERSCHRIFT BEI MINDERJÄHRIGEN DER ERZIEHUNGSBERECHTIGTE

2. UNTERSCHRIFT KENNTNISNAHME DES WIDERRUFSRECHTS

WIDERRUFSRECHT: Diese Bestellung kann ich innerhalb von zwei Wochen beim MAN!AC Abo-Service, pan-adress, Postfach, 82152 Planegg widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

ICH WILL FOLGENDERWEISE BEZAHLEN:

☐ GEGEN RECHNUNG ☐ PER BANKEINZUG

BANKLEITZAHL

KONTONUMMER

GELDINSTITUT

Arcade News



BALLER-ALLERLEI: Mit der Spiele-Sammlung "Tenkomori Shooting" (Namco) fühlen sich die Fans altmodischer 2D-Schießspiele wie im siebten Himmel: Über 25 verschiedene Themen decken fast die gesamte Bandbreite der in den 80ern erschienenen Vertikalscroller ab und machen auch heute noch Spaß. Die Liste der Vorbilder liest sich wie ein "Who is who" der Ballerkunst: Neben einigen Reminiszenzen an Namco-eigene Klassiker wie "Dig Dug" und "Xevious" wurden Hits wie "Flying Shark", "Parodius", "19XX", "Pang", "Truxton" und viele andere grafisch nachgebildet. Ob die Namco-Neuheit offiziell nach Deutschland kommt, ist noch nicht entschieden – wir tippen, daß in Kürze die ersten Import-Geräte bei uns zu finden sein werden.

KICK ME: Der Elfmeter-Simulator "Kick It" ist zwar schon etwas älter, er findet jedoch erst langsam den Weg in deutsche Spielhallen. Ihr legt Euch den Ball auf einem Kunstrasen zurecht und schießt mit voller Wucht in die Ausbuchtung am Gerät. Die "Smart Beam"-Technologie errechnet nun halbwegs genau die imaginäre Flugbahn des Balles und zeigt auf dem Display das Resultat: Habt Ihr gut gezielt, zirkelt Ihr den Ball in die Maschen, lahme Schüsse werden vom Polygon-Goalie locker aus der Luft gefischt. Je nach Schwierigkeitsgrad spielt Ihr gegen einen Torwart-Profi oder einen erbarmungswürdigen Amateur – letzterer ist im Augenblick wohl auch für die deutsche Nationalelf eine angemessene Herausforderung.

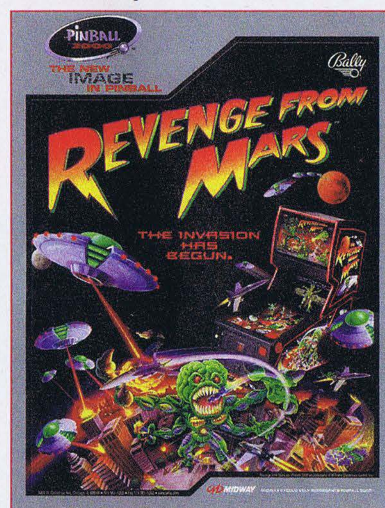


Sie kommen! Wehrt die anstürmenden Marsianer durch gezielte Kugelschüsse ab – viele solcher Mini-Spiele warten...

Die Zukunft des Pinball

Mit spärlichen Animationen zu neuem Ruhm: Seit Anfang der neunziger Jahre werden praktisch alle neuen Spielhallen-Flipper mit Matrix-Displays ausgestattet. Die Möglichkeiten für die Designer sind vielfältig und schlagen sich in Abwechslungs- und Gagreichtum nieder: In den monochromen Mini-Displays, die oft nur wenige Quadratzentimeter groß sind, werden zusätzlich zur Action auf der eigentlichen Spielfläche witzige Reaktionstests ausgetragen und simple Auswahlmenüs eingeblendet. Vor allem aber nutzen Pinball-Majors wie Williams, Bally und Sega die Möglichkeit, durch Animationen besondere Ereignisse darzustellen, die sonst nur abstrakt auf der Spielfläche ablaufen: Panzer rollen aus den Stellungen und ballern los, magische Kunststücke werden gezeigt und Extrabälle fliegen in 3D auf den Spieler zu.

Videospieler kennen solche Displays aus den Umsetzungen für ihre Konsolen: "Big Race USA" oder "True Pinball" simulieren solche Micker-Grafiken und verleiten den Polygon-verwöhnten Freak damit zum verächtlichen Grinsen. Traurig, aber wahr: Leider hat sich die grafische Qualität in den letzten Jahren nicht um einen Pixel verbessert – sämtliche Hersteller schienen es bei dem veralteten Billig-Display belassen zu wollen, um nicht vom eigentlichen Kugellauf abzulenken. Denn das Hauptproblem war die Position des Displays: Wer die neckischen Animationen nicht verpassen wollte, mußte den Blick auf die senkrechte Flipperscheibe vor sich richten – der Ball entschied sich derweil nur zu oft, durch's Mittelloch zu flüchten!



Die Invasion hat begonnen: Dank "Pinball 2000" attackieren vierarmige Marsianer die Erde!

Die Idee hinter dem "Pinball 2000"-Konzept von Williams, das erstmals auf der "Amusement Trade Exhibition International" (ATEI) in London Ende Januar gezeigt wurde, ist dagegen fast schon revolutionär: Die Designer dieses zukünftigen Pinball-Standards wollen moderne Videospieltechnik und Flipper zu einer Einheit verschmelzen. Schluß mit Mini-Display und mickrigen Animationen – in Zukunft sollen Dramatik und Optik moderner Videospiele dem Flipper zu neuer Größe verhelfen. Erreicht wird dies durch einen vollwertigen Monitor, der sich direkt über der Spielfläche befindet und die Bilder durch eine Spiegelscheibe in die obere Hälfte des Feldes projiziert. Kleiner Trick, große Wirkung: Dies ist die Grundlage für aufregende Videoeffekte, die nicht nur schick aussehen, sondern auch spielerisch sinnvoll sind. Kein Wunder, daß einer der Köpfe hinter der Idee "Pinball 2000" ein Veteran der Videospiel-Geschichte ist: Larry DeMar entwickelte Anfang der achtziger Jahre zusammen mit Eugene Jarvis ("Vid Kidz") Atari-Meilensteine wie "Defender 2" und "Robotron: 2084". Die "Pinball 2000"-Technik aber geht noch weiter: Dadurch, daß sich in jedem Gehäuse eine Standard-Hardware befindet, kann ein Aufsteller binnen weniger Minuten die Spielfläche und Software austauschen.



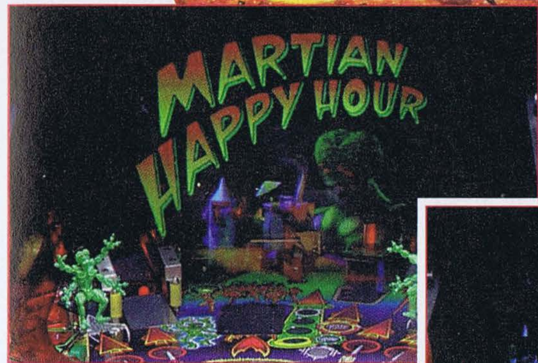





So einfach wird ein "Pinball 2000"-Spiel getauscht: Von links nach rechts seht Ihr, wie der Service-Techniker erst die Software und dann die genormte Standard-Spielfläche wechselt. Als letztes werden die Aufkleber am Gehäuse abgenommen – und schon ist der neue Flipper spielbereit.

Letztere ist als Standard-Baustein zusammen mit dem Computer hinter der Frontscheibe angebracht und kann dadurch problemlos gewartet werden. Flugs noch die Aufkleber am Gehäuse gewechselt, und schon ist ein "anderer" Pinball-2000-Flipper aufgestellt. Zudem erlaubt die modulare Bauweise, künftige Spiele mit leistungsfähigeren Prozessoren zu beschleunigen: Selbst die CPU kann bei Aufrüst- oder Reparaturbedarf ohne viel Aufwand gewechselt werden.
Als Premierenspiel für "Pinball 2000" präsentierte Williams auf der Messe den Nachfolger zum Science-Fiction-Spektakel "Attack from Mars" – ein Flipper, der seit drei Jahren für außerirdische Spannung sorgt. Die Story um großhirnige Marsianer, die mit großspurigen Sprüchen und riesigen Raumern die Hauptstädte der Welt bedrohen, wird mit "Revenge from Mars" nun endlich fortgesetzt. Und im Gegensatz zum Vorgänger, wo die Invasoren noch als monochrome Winzlinge auf Jungfrauenjagd gingen, greifen sie jetzt als ausgewachsene Monster an. Der im





Gebt den Grünlingen Saures: Die Projektion auf dem Feld informiert ständig über Spielmodi und Punktzahlen.

Flipper eingebaute, auf PC-Technik basierende Rechner läßt die grimmigen Aliens jetzt direkt auf Euch zu laufen und kündigt Luftangriffe mit mächtigen Lettern an. Doch es kommt noch besser: Durch ausgefeilte Abstimmung zwischen Spielfeld-Sensoren und den Aktionen auf dem Display schießt Ihr die auf der Fläche laufenden, vierarmigen Kerle quasi direkt ab – Williams spricht deshalb von "virtuellen Zielen", die den Designern ganz neue Spielmodi eröffnen. Videospiel-erfahrene Haudegen freuen sich, daß sie direkt im Display die Aliens unter Feuer nehmen dürfen – endlich können die bisher erschreckend



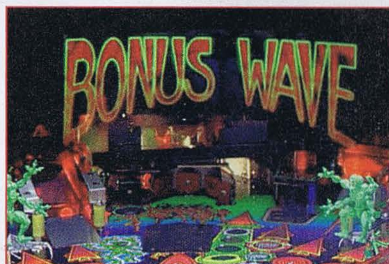
Back for good: Der Spiele-Veteran Larry DeMar (links) und "Revenge of Mars"-Designer Gomez auf der "ATEI"-Messe.

simplen Ausweich-Minispiele zu vollwertigen Zusatz-Spielmodi ausgebaut werden. Wie wär's mit dreidimensionalen Angriffsflügen auf dem Monitor, während die Kugel für einige Minuten Pause hat?
In Zukunft dürfen technikhungrige Flipperfans mit einer rasch wachsenden "Pinball 2000"-Spielebibliothek rechnen. Einfache Wartung, Ausbaufähigkeit und technologischer Vorsprung beeindrucken: Mit der Option, die Software per Internet-Download zu aktualisieren, wird es den Aufstellern so einfach wie nie zuvor gemacht, auf dem Laufenden zu bleiben und Euch die neusten Hits zu präsentieren. MAN!AC informiert Euch in Zukunft über neue "Pinball 2000"-Projekte – und wünscht der Plattform viel Erfolg.

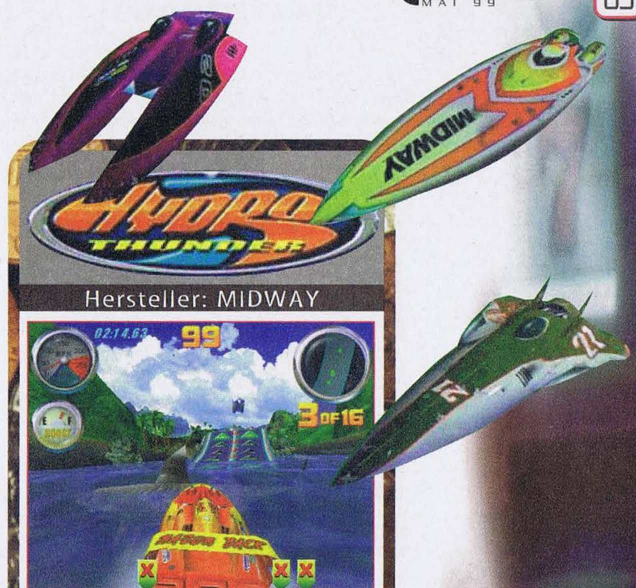




Feuer frei: Explosionseffekte wie beim Videospiel machen "Revenge from Mars" zu einem beeindruckenden Spektakel.



Hier gut zu sehen: Trotz der Projektion bleiben Rampen und Targets erkennbar.



Wasser marsch! Neben Flipper-Innovationen wurde auf der ATEI in London auch Midways neuestes 3Dfx-Rennspiel vorgestellt. Die "Hydro Thunder"-Boote sind aberwitzig schnelle, düsengetriebene Flitzer, die quer über den Globus zur Regatta starten. Die neun Modelle werden durch Sammeln von Bonus-Icons zu wahren Speed-Monstern. Eine "Boost"-Nadel weist Euch auf den verbleibenden Vorrat an Nitro hin: Nur wer taktisch mit dem Supersprit umgeht, schafft den Sieg gegen 15 andere Kapitäne. Ein Radar in der rechten oberen Ecke hilft Euch, frühzeitig gemeine Kurven und langsamere Konkurrenten zu erkennen; Gas gebt Ihr mit einem authentischem Schubhebel.
Ungewöhnlich für ein Automatenspiel ist die Kursvielfalt: Neben zwei Geheimstrecken (New York nach einem Erdbeben und das Nil-Delta) stehen acht reguläre Kurse zur Wahl, von denen allerdings nur zwei als klassische Rundkurse angelegt sind. Beim Rest schippert Ihr entlang gewundener Flüsse durch atemberaubende Szenarien. Aufgeteilt in drei Schwierigkeitsstufen wagt Ihr Euch etwa durch die "Lost Island" im Südpazifik, jagt über die griechischen Inseln oder verzweifelt in den verschachtelten Kanälen von Venedig. Ein optisches Highlight ist die zauberhafte Gartenanlage eines chinesischen Palastes, spielerisch geht's vor allem bei der Jagd am Lake Powell in Utah zur Sache:
Die "State Lake Police" betrachtet die Regatta als ungesetzlich und will Euch mit Schnellbooten vertreiben!



ARCADE

BITTE SCHREIBT AN CYBERMEDIA VERLAGS GMBH
MAN!AC LESERBRIEFE • WALLBERGSTRASSE 10 • 86415 MERING
DIGITAL AN: MANIACMAGA@AOL.COM

PAL-Prüfsiegel

Hallo, MAN!AC-Team! Ich habe einige Fragen und Anmerkungen für Eure Leserbrief-Seiten. Der Deutschland-exklusive Importstop bei der Playstation ist jetzt wohl Tatsache. Mich würde aber interessieren, ob man Sony nicht zwingen könnte, eine Art Qualitätssicherung für PAL-Spiele zu gewährleisten – daß also kein Geschwindigkeitsverlust auftritt, keine Balken da sein dürfen etc. Da der Kunde nun gezwungen wird, die PAL-Version eines Spiels zu kaufen, sollte er keine Nachteile gegenüber dem Import-Original haben.
Meiner Meinung nach gehört es zu Eurer Aufgabe (und zu der anderer Konsolen-Zeitschriften), den Videospielen hierzulande zu ihrem Recht zu verhelfen. Wie wär's denn mit einer Unterschriftenaktion – die sind ja im Moment "in"! Außerdem hätte mich interessiert, warum Ihr bei Euren Importtests keine prozentuale Grafik- und Soundwertung angebt.
Anderes Thema: Wann erweitert Ihr endlich Euren Tipsteil und bringt Komplettlösungen auch wirklich komplett? Bis zu vier Teile nerven gewaltig. Und wann erscheint der Dreamcast in den USA? Gibt es technische Unterschiede bei den Modems, bezogen auf die deutsche Version? Kann man den US-Dreamcast problemlos an eine deutsche Telefonbuchse anstöpseln?

Stephan, Dossenheim

Eine Qualitätskontrolle für PAL-Spiele gibt es schon seit Beginn der Playstation-Ära. Die PAL-Version einer jeden Playstation-Neuheit muß durch den Sony-internen Check. Doch leider wird dabei weniger auf Tempolimit und Letterbox-Optik geachtet als vielmehr auf Absturzsicherheit und andere gröbere Mängel – was ja auch nicht unwichtig ist. Allerdings halten wir es durchaus für eine sinnvolle Idee, die von Dir angeführten Punkte in die Checkliste aufzunehmen. Ob diesbezüglich eine Unterschriftenaktion hilft, ist fraglich – oftmals scheitern "perfekte" PAL-Versionen nicht am Veto deutscher Chefetagen, sondern am Widerwillen der japanischen/amerikanischen Mutterkonzerne. Nicht selten legen diese eine etwas arrogante Haltung an den Tag und erachten den europäischen Markt als nicht so wichtig...
Der Tipsteil war in den letzten Ausgaben doch recht umfangreich. Allerdings werden wir in Zukunft Komplettlösungen auf maximal drei Ausgaben beschränken. Offiziell soll der Dreamcast in den USA nach wie vor im Herbst erscheinen; allerdings gibt es Gerüchte, daß Sega den US-Start auf den Frühsommer (Mai/Juni) vorverlegt. Was das Modem betrifft, können wir noch keine endgültige Aussage fällen. Allerdings halten wir es für wahrscheinlich, daß das amerikanische Dreamcast-Modem mit dem entsprechenden Kabel (US-Telefonbuchsen sehen anders aus) auch in Deutschland funktioniert.

Doch kein Wucher

Zum Leserbrief von Arne Schmidt in der MAN!AC 4/99 möchten wir, der Importspezialist Nippon News, gerne Stellung beziehen. Das "Final Fantasy 8"-Zahlenspiel war zwar interessant, ist aber grundlegend falsch. Bei den angeführten Preisen handelt es sich um Netto-Preise ohne Japan-Tax, Zoll, Mehrwertsteuer und Frachtkosten (die nach Gewicht gerechnet werden und sehr teuer sind). Außerdem ist die Werbung in der MAN!AC nicht umsonst. Da wir direkt importieren und vor Ort japanische Kollegen haben, die die gewünschten Sachen besorgen, ist damit ein hoher Kostenaufwand verbunden.
Limitierte Gegenstände haben nun mal ihren Preis – Stichwort "Tomb Raider". Vor einigen Wochen verkaufte die Firma Eidos ihre Lara-Statue für rund 500 Mark an die Händler (limitiert auf etwa 300 Stück). Mittlerweile wird sie in einschlägigen Kreisen für annähernd 2.000 Mark gehandelt. Und der Aufwand, so eine Statue zu bekommen, ist bei weitem nicht so groß wie eine Figur in Japan zu erhaschen, die auf 50 Stück limitiert ist. Nicht nur in Deutschland gibt es Square-Freaks.

Nippon News

Damit möchten wir das Thema "gerechte Preise" abschließen. Im Endeffekt zählt Angebot und Nachfrage – wer bestimmte Sachen zu teuer anbietet, bleibt darauf sitzen. Und wer gerne exklusive Objekte kauft, muß dafür gutes Geld hinlegen.

Titel-Terror

Ich muß mal eine Kritik loswerden. Eigentlich gefällt mir Euer Heft wirklich von vorne bis hinten, aber die Titelseite der MAN!AC 4/99 ist unterstes Niveau. Ich meine, diese reißerische Headline von wegen "Blutspur im Kinderzimmer". Also bitte, Blickfang und Kundenwerbung schön und gut, aber auf diesem Niveau? Das ist ja wie Bild und Superillu zusammen. Damit findet Ihr vielleicht einzelne Käufer am Kiosk, aber den "seriösen" MAN!AC-Lesern muß es schon fast peinlich sein, Eure Zeitschrift zu kaufen. Damit diskreditiert Ihr Euch – ich hoffe, das war ein Ausrutscher, und Ihr macht ansonsten so weiter wie bisher, dann bleibe ich auch ein treuer Leser.

indra@Uni-Hohenheim.de

Über Geschmack läßt sich bekanntlich streiten, aber sooo reißerisch war der Titel nun auch wieder nicht. Schließlich haben wir auf eine plakative optische Darstellung dieses Themas verzichtet – dann wäre Dein Vergleich mit Bild & Co. eher zutreffend.

Wer ist das Männchen?

Als erstes möchte ich Euer Heft loben; es ist genau das, was ich mir von einer Konsolen-Zeitschrift erwarte – monatliche Erscheinungsweise, nicht zu teuer, viel zu lesen und von Importen bis Tips alles drin. Jetzt habe ich aber noch ein paar Fragen:
1) Wer ist eigentlich das "It's a MAN!AC"-Männchen, wie heißt es und was bedeutet das "H" auf seinem Pullover?
2) Ist die Altersempfehlung bei den Tests Eure persönliche Meinung oder die rechtliche Altersfreigabe?
3) Was war die höchste und niedrigste Spielspaß-Wertung, die Ihr jemals vergeben habt?
Zum Schluß noch eine Anmerkung zum Importverbot: Anstatt sich um einen Kopierschutz zu bemühen, vergrault Sony ihre besten Kunden und macht Raubkopierern das Leben leichter: Der Schwarzmarkt für Japan- und US-Importe ist eröffnet. Tolle Leistung! In diesem Zusammenhang finde ich es gut, daß Ihr dazu eine klare Stellung bezieht, während viele andere Magazine nicht mal darüber berichten.

Uli Kleffel

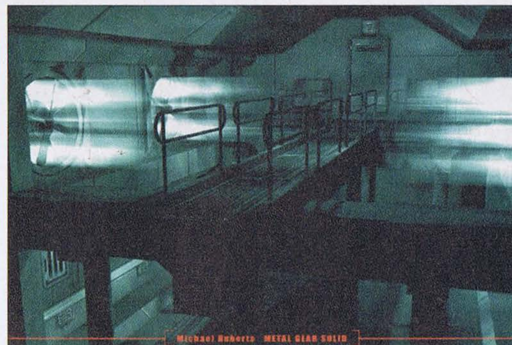
Danke für das freundliche Lob. Dafür beantworten wir auch brav Deine Fragen:
1) Der coole Typ in unserem Spielspaß-Prädikat heißt "Hardguy" – entsprechend prangt das "H" auf seiner Brust. Als die MAN!AC vor über fünf Jahren ins Leben gerufen wurde, sollte das Magazin zunächst "Hardcore" heißen, was aber aus diversen Gründen nicht realisierbar war. Der Hardguy gefiel uns jedoch so gut, daß wir ihn ohne Namensänderung in die MAN!AC übernahmen.
2) Die Altersempfehlung spiegelt die Meinung der MAN!AC-Redaktion wieder und ist unverbindlich. Die "offizielle" Altersfreigabe wird von der USK (Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle) erteilt.

UPDATES & ERRATA



UPDATE: Nachdem wir in der letzten Ausgabe berichtet haben, daß die englische Psygnosis-Niederlassung bei Sony eingegliedert wird, ereilt dieses Schicksal zum 1. April auch die deutsche Dependence. Alle Mitarbeiter werden entlassen, die Geschäfte künftig von Sony Computer Entertainment wahrgenommen. Das Label Psygnosis bleibt jedoch erhalten – ebenso werden Entwicklungen wie "G-Police 2" und "Formel 1 '99" weitergeführt. Mit wieviel Enthusiasmus Sony den Markennamen über das Jahr 2000 hinweg fördert, ist ungewiß. Die interne Sony-Reorganisation geht übrigens weiter – der Konzern streicht weltweit rund 17.000 Stellen.

Michael Huberts, Hildesheim



3) Die höchste Wertung aller Zeiten heimste "Super Mario 64" auf dem Nintendo 64 ein (97% Spielspaß in Ausgabe 8/96). Am schlechtesten schnitten "Racing Aces" fürs Mega-CD und "Cowboy Casino" für das 3DO ab – jeweils mit windschnittigen 13%.

Zuviel oder zu wenig

Endlich habe ich mal wieder etwas Zeit, Euch zu schreiben. Erst hielt ich Eure letzten Ausgaben für etwas dürftig, doch im nachhinein waren sie wie immer recht informativ. Dafür hätte ich mir in Sachen "Zelda 64" mehr Engagement gewünscht. Das Spiel wird als eines der besten und erfolgreichsten in die Geschichte eingehen. Ich finde, daß "Zelda" im Schatten von "Metal Gear Solid" etwas untergegangen ist und mit einem Drei-Seiten-Test zu kurz kam. Zumal Ihr den Playstation-Hit auf vier Seiten getestet und im Vorfeld über den Import sowie die Vorgeschichte und die Charaktere berichtet habt. Eigentlich sollte es mir ja egal sein, da ich beide Spiele besitze und mit Euren Wertungen ganz einer Meinung bin...

Positiv fand ich in jedem Fall die Dreamcast-Berichterstattung: Sachlich, informativ und kritisch. Ich hoffe, daß Ihr den Playstation-Nachfolger ähnlich kritisch unter die Lupe nehmt und bald mit Infos rausrückt. Witzig fand' ich das MAN!AC-Spielerprofil, wobei mich einige Fragen doch kalt erwischt haben. Letztendlich hat es nur zum Multikonsolenfan (47 Punkte) gereicht. Verwunderlich, daß die Beschreibung in etwa meiner Person entspricht – bis auf die Sache mit dem Internet.

Zum Schluß noch eine Frage zum sogenannten Bildlageshifter. Mich stört es ziemlich, daß bei einigen Spielen Text- und Bildteile am linken Bildrand abgeschnitten werden. Woran liegt das? Jedenfalls wollte ich mir einen Bildlageshifter besorgen, mit dem man das Bild manuell justieren kann. Leider ist das Teil nirgendwo mehr zu haben. Auch der ursprüngliche Erfinder GT-Elektronik hat nichts mehr auf Lager.

Michael Huberts, Hildesheim

Freut uns, daß Du mit unseren Wertungen konform gehst. Wieviele Seiten wir einem Titel widmen, hängt auch von den anderen aktuellen Spielen ab. Schließlich wollen wir Euch in jeder MAN!AC einen Überblick über das komplette Videospiel-Geschehen des jeweiligen Monats geben. Passiert gerade nicht viel, können wir den Top-Titeln mehr Platz zugestehen; tummeln sich gerade fünf Highlights im Neuheitenregal, müssen wir haushalten.

Ob noch jemand einen Bildlageshifter produziert, wissen wir leider auch nicht. Händler, die noch Exemplare dieses nützlichen Zubehörartikels auf Lager haben, sind jedoch aufgerufen, uns zu kontaktieren. Dieser Fehler tritt übrigens nur bei RGB-Anschlüssen auf, da einige Fernsehanbieter das RGB-Bild nicht richtig zentrieren. Erfreulicherweise dürft Ihr bei manchen Playstation-Spielen das Bild mit dem Joypad anpassen – meist ist dies ein Menüpunkt bei den Optionen.

Eine reicht!

Wieviele Konsolen brauchen wir zu unserem Glück? Ich habe zuhause derzeit vier Kisten (SAT, DC, PSX, Nebel64), damit ich alles, was ich spielen will, auch spielen kann. Ich hätte aber kein Problem, wenn es eine Konsole gibt (von mir aus die PSX 2), und alle relevanten Software-Anbieter (vor allem natürlich Sega und Nintendo) produzieren Firstclass-Software für dieses System. Ich lege keinen Wert auf Sega- und Nintendo-Hardware – die ist nur Mittel zum Zweck, um die entsprechenden Games zu spielen.

In Zeiten, in denen Spiele Mainstream werden, hält sich das jetzige Modell nicht auf Dauer. Musik- oder PC-CDs laufen auf jedem Player, auf jedem PC weltweit – warum man drei Konsolen braucht, um Perfect Dark, Sonic Adventure und Gran Turismo zu spielen, kapiert doch kein Mensch.

Joerg.Heinrich@munich.netsurf.de



Christian Rebmann, Heinersreuth

Impressum

Chefredakteur: Martin Gaksch (mg), viSdP
Leitender Redakteur: Christian Blendl (cb)
Redaktion: Tobias Hartlehnert (th), Thomas Szedlak (ts)
Freie Mitarbeiter: Oliver Ehrle (oe), Jörg Tittel (jt), Ulrich Steppberger (us)

Redaktion (keine Tips&Tricks-Hotline)
Telefon (0 82 33) 74 01-0 / Telefax (0 82 33) 74 01-17
M@N!AC online: www.logon.de/maniac

Abo-Service (keine Nachbestellungen)
Telefon (089) 85709145 / Telefax (089) 85709131
e-Mail: panadress@compuserve.com

Layout: Andrea Danzer, Daniel Wagner
Titelgestaltung: Andrea Danzer
Titelmotiv: "Racing Simulation 2" © Ubi-Soft
Produktion: Andreas Knauf
Anzeigenleitung & -disposition: Andreas Knauf, viSdP
Telefon (0 82 33) 74 01-12
Telefax (0 82 33) 74 01-17
Anzeigenvertretung: Axel Chalupsky
Telefon & Fax (0 40) 52 37 196

Manuskripteinsendungen: Manuskripte müssen frei von Rechten Dritter sein. Werden sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten, muß das angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Einwilligung zum Abdruck in MAN!AC oder anderen Publikationen des Verlages. Für unverlangt eingesandte Manuskripte übernimmt der Verlag keine Haftung. Honorare nach Vereinbarung.

Erscheinungsweise: monatlich
Nachbestell-Service: Cybermedia GmbH, MAN!AC-Nachbestellung, Wallbergstraße 10, 86415 Mering (Nachbestellungen nur per Vorkasse 5,50 DM/Heft)

Vertrieb Handel: MZV GmbH & Co. KG, Telefon 089/319061-0, Fax -113
Lithographie: Kreuzeder & Partner, Maximilianstraße 9, 86150 Augsburg
Druck: Oberndorfer Druckerei, A - 5110 Oberndorf (bei Salzburg)

Geschäftsführer: Martin Gaksch, Andreas Knauf

MAN!AC wird auf chlorfrei gebleichtem Papier gedruckt.

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V.



Diverse Playstation-Testmuster von Softcom Tel.: (0231) 44 40 788 & 44 40 790

Dreamcast-Testmuster vom Spielegroßhandel DYNATEX. Händleranfragen an: Fax (0231) 4500040

Inserenten

SECOND HAND



Während die Verkaufsangebote für Playstation & Co. mit der nahenden Ankunft der nächsten Konsolengeneration langsam wieder anwachsen, scheint Eure Sammelwut zur Zeit etwas abzuflachen – gesucht wird diesen Monat nur wenig. Nichtsdestotrotz gilt, daß Eure Anzeigen für 5.50 DM nur in einer Rubrik veröffentlicht werden. Kreuzt Ihr mehrere an, sortiere ich den Text in die passendste Sparte ein.
Euer Ulrich

SUCHE

NINTENDO

Suche **Ego-Shooter** für Nintendo64! Zahle gut!
Tel. 02264/3241 (ab 15 Uhr)

Suche **Game Boy-Spiele** aller Art!
Tel. 0234/412738 (Stefan)

Suche dringend International Superstar Soccer98 und 1080° Snowboarding für Nintendo64, zahle 50-70 DM.
Tel. 06205/8212

SEGA

Tausche gegen **Dreamcast + Zubehör:** 13 Playstation-Spiele (u.a. Tomb Raider3, Breath of Fire3, Point Blank + Gun usw.) + Demos 5/97-3/99 (alles PAL) + Xploder V2.0 (momentaner Wert ca. 840 DM). Alles 100% OK (ggf. auch mit Zuzahlung).
Tel. 02922/862215

Suche **Sega Saturn** mit Sonic Jam und Deep Fear, dringend! Bitte nicht zu teuer, da ich eh kaum Kohle habe.
Tel. 08034/7870 (Wasti, ab 18 Uhr)

Suche für Sega Saturn: **Sonic Jam** (PAL) nur Originalversion, biete max. 50 DM inklusive Versandkosten.
Tel. 08233/92303 (abends)

PLAYSTATION

Tausche aktuelle **PAL-Spiele** für Playstation und Nintendo64! Tausche mein Nintendo64 mit Spielen gegen Dein Dreamcast. Nintendo64: Tausche Game Boy-Adapter und 1080° Snowboarding (us) gegen ein PAL-Spiel.
Tel. 07354/1487 (17-22 Uhr)

Suche Tekken3, Crash Bandicoot3, Final Fantasy Tactics. Biete TOCA2, Tomb Raider3, NBA Live99, Parasite Eve. Tausch 1:1, evtl. auch Kauf/Verkauf möglich! Suche Nintendo64 + Dreamcast!
Tel. 02246/169002 (ab 20 Uhr)

Suche nun schon monatelang **Mogelcodes zu Ego-Shooter**. Wer kann mir helfen? Hintmaster-Lösungsheft habe ich bereits.
Tel. 0341/4213598 (AB)

Suche **Theme Park** für Playstation, zahle bis 70 DM.
Bernhard Huber, Gymnasiumstr. 9, 4710 Grießkirchen, Österreich

EXOTEN

Suche **Atari Jaguar-Spiele**, z.B. Iron Soldier, Ego-Shooter, Prügelspiele und andere. Zahle bis zu 40 DM. Tausche Playstation-Spiele auch gegen Atari Jaguar-Spiele, suche außerdem Pad und Multiplayer-Adapter.
Benjamin Petzold, Remmerle 5, 88131 Lindau

Blazing Star als Neo Geo-Modul, zahle 400 DM. Suche auch Magical Drop3 und Over Top.
Tel. 0234/358232

OLDIES

Suche CBS Colecovision und Spiele sowie ständig andere Oldies und Exoten-Konsolen, außerdem Spiele für jede Konsole. Meldet Euch schriftlich:
Stephan Rabsch, Humperdinckstr. 10, 53797 Lohmar

SONSTIGES

Suche **Nintendo64 mit Spielen**, tausche gegen Saturn + 4 Spiele, Mega Drive + 8 Spiele (auch Verkauf!). Tausche Playstation-PAL: Wild 9, World League Socer98. Suche: Cool Boarders3, Metal Gear Solid, Wild Arms, Populous etc.
Tel. 08341/600704 (Michi)

Suche **RPGs:** Playstation: Final Fantasy Tactics, Saturn: Dark Savior, Mega Drive: Shining Force1+2, Super Nintendo: Final Fantasy2, Breath of Fire1, Chrono Trigger, Earthbound1+2, 7th Saga, Star Ocean. Suche US-SNES.
Tel. 0228/612112 (Dorothee)





Daß in der 1990 erschienenen Neo-Geo-Konsole erstklassige Technik steckt, zeigt das 1998 veröffentlichte Ballerspektakel „Blazing Star" (Bild) von Yumekobo. Der Nachfolger von „Pulstar" (Aicom, 1995) brennt in sieben knallharten Levels ein optisches Feuerwerk ab, das selbst auf 32-Bit-Konsolen nicht oft zu sehen ist – leider geht dabei zeitweilig die Hardware in die Knie.

VERKAUFE

NINTENDO

International Superstar Soccer98, F1 World Grand Prix, Bomberman64 je 40 DM. Tomb Raider3, Fifa98, Tekken3, Prügelspiel, Formel1 je 35 DM, Lightgun 20 DM.
Christopher Reinhardt, Pinguinweg 13, 24159 Kiel

The Legend of Zelda – Ocarina of Time für Nintendo64 75 DM inkl. Porto. Kein Tausch, Lieferung per Nachnahme.
Tel. 0340/8825696 (Karsten)

Final Fantasy3 150 DM, Breath of Fire2, War2410, Earthbound je 80 DM. NES: Zelda2 Gold 120 DM, Star Tropics + Anleitung 80 DM, sonst alles komplett. NES-Fitnessmatte (lose) + Spiel (komplett) 180 DM.
Tel. 0921/852364

Verkaufe **Super Nintendo** + Twin-Bee + Yoshi's Island und 2 Controller zusammen für 100 DM.
Tel. 06193/912154 (ab 19 Uhr)

Verkaufe **Nintendo64 (us)** + 9 Spiele wie Zelda64, Ego-Shooter, Diddy Kong Racing u.a. teils us, teils jp + 2 Joypads + Rumble Pak + Memory Card für nur 800 DM.
Tel. 0171/7901134 (ab 20 Uhr)

Super Nintendo, 2 Controller + Wario Woods + Toy Story + Super Soccer + Yoshi's Island + Asterix & Obelix + Donkey Kong Country1+2 und Super Game Boy + 5 Spiele für Game Boy komplett für 400 DM.
Tel. 039399/91515,
Fax. 039399/91516

Nintendo64 (us) mit Rumble Pak, Memory Card, Speichererweiterung + Passport Adapter, dazu Turok 2, Zelda64 und F1 World Grand Prix, komplett für 550 DM.
Tel. 09428/903851 (ab 19 Uhr)

Super Nintendo + 25 Spiele: Final Fantasy2+3, Zelda, Chrono Trigger, Ultima6, Front Mission, Breath of Fire1+2 usw. Preis gegen Höchstgebot. Habe auch Spiele für Mega Drive, PC, Amiga + Amiga-Monitor u. Oldies.
Tel. 030/76703642

Super Nintendo + Super Game Boy + 16 Spiele (Mario World2, Earthworm Jim3, Super Metroid, Street Fighter2, Indy, Star Wars, NBA Live96, Fifa96, Mario Kart, Mega Man X, Mario Allstars, Theme Park, Jungle Strike. Preis 1000 DM.
Matthias Benkenstein, Erlenbach 8, 99834 Gerstungen

Super Nintendo + Super Game Boy + 2 Controller + 5-Spieler-Adapter + 7 Spiele + 2 Game Boy-Spiele, komplett für VB 130 DM (Neupreis 850 DM).
Nico Leissner, Arlofferstr. 26, 53881 Euskirchen

Nintendo64 mit 7 Spielen (International Superstar Soccer64, Prügelspiel, Turok, Wave Race, Super Mario64, Mario Kart64, Fifa64), dazu 2 Gamepads, 1 Memory Card + Mega-Memory-Card VB 450 DM.
Tel. 0171/7862947 (ab 16 Uhr)

SEGA

Vay, Lunar: beide gegen Gebot. Sega Master System: Phantasy Star1, Golden Axe RPG je 150 DM. Master-3D-Brille gegen Gebot. Mega-CD: Dungeon Explorer 110 DM, Dune, Powermonger 80 DM.
Tel. 0921/852364

Verkaufe für **Saturn**: Japanische Spiele Sailor Moon, Dragonball Z, Pretty Fighter X, Doukoku (Anime-Erotik), Deep Fear, Last Bronx, Groove-on Fight, Astra the Superstars, alle Spiele je 100 DM.
Tel. 030/35130084

Biete für den **Saturn**: Military Commander: Iron Storm (70 DM), Military Commander: Strong Style (mit modernen Waffen, 140 DM). Sehr guter Zustand! Beide japanisch.
Tel. 089/3614233
o. 0177/2744826

Sammlerstücke: Master System: Phantasy Star, Saturn: Pretty Fighter X (jp), Astal (jp), Gotha (jp), Animespiel (jp), Shining Wisdom (jp). Gebot auf Anrufbeantworter sprechen, Namen + Anschrift nicht vergessen!
Tel. 0441/9736010

Verkaufe Spiele und Zubehör für Mega Drive, Mega-CD, 32X, Master System, Super Nintendo, NES, Saturn, Playstation, 3DO, PC-Engine, Amiga CD32, Atari Jaguar, viele us/jp-Importe und Zubehör.
Tel./Fax. 030/6258637

Christmas Nights! Alle, die damals keins abbekommen haben, können jetzt noch zugreifen, habe genug da. Je 25 DM inklusive Porto und Versand.
Tel. 0441/9736010

Verkaufe günstig **Sega Saturn** mit 19 Spielen und MPEG-Video-CD + 7 Filme, Preis VB oder tausche gegen Neo Geo CD oder Modul mit Spielen.
Tel. 0551/68363 (ab 18 Uhr)

PLAYSTATION

Verkaufe Spiele: Virtual Pool, Tekken1, MDK, Broken Sword, Jurassic Park für je 35 DM und Tomb Raider3, Cool Boarders3, Tekken3 für je 55 DM, alles ist VB.
Tel. 0171/9577438
o. 03641/616159 (Thomas)

Playstation Multinorm + Risiko, Destruction Derby2, Command & Conquer1, Resident Evil, Road Rash 3D, Ace Combat2, diverse Spiele, Music, Point Blank + Gun, 3 Memory Cards, Dual Shock Pad, Game Buster usw., 1A-Zustand.
Tel. 07556/227 (Marco)

Verkaufe Metal Gear Solid 125 DM, Ridge Racer Type4 inkl. Bonus-CD 125 DM.
Tel. 03332/253092 (Thomas)

Verkaufe Colin McRae Rally + Warhammer: Dark Omen für zusammen 70 DM, nur komplett zzgl. Nachnahme.
Tel. 04932/81930 (ab 19 Uhr)

Verkaufe für **Playstation**: Alundra, Tomb Raider2, Colony Wars je 45 DM, Fifa98, Darkstalkers, NHL Powerplay98, Alien Trilogy je 30 DM.
Tel. 06407/7118 o. 0173/30371464 (Kostja, ab 18 Uhr)

Nintendo64 180 DM, Memory Card 30 DM, Controller40 DM, Spiele ab 60 DM. Playstation, 2 Controller, 1 Memory Card, RGB-Kabel oder Spiele 299 DM, Controller 20 DM, Memory Card 20 DM, RGB-Kabel 20 DM, Spiele 45 DM pro Stück per NN. Tel. 089/3006159

Playstation mit 2 Pads, 2 Memory Cards, Lightgun und 19 Spielen (Gran Turismo, Crash Bandicoot1+2, Need for Speed1+3, Final Fantasy7, Resident Evil u.a.) VB 500 DM.
Tel. 0171/7862947 (ab 16 Uhr)

Playstation-US: Metal Gear Solid, Silent Hill. PAL: Diablo, ODT, Gex, Castlevania, Bio Freaks, Tomb Raider2 usw. Japanisches Horrorspiel. Spielstand: Extreme Battle 10 DM, Dreamcast: Sega Rally2.
Tel. 09261/93104

Zero Divide2 (jp) 65 DM, Real Pachinko Simulator (jp), Castlevania (us), Dead or Alive (us), Falcate (jp), Final Fantasy7 (us/jp), Marvel Super Heroes (us), Mega Man8 (us), Namco Anthology/Museum2 (jp), One (us) etc. je 85 DM inkl. Porto.
Tel./Fax. 030/6258637

Playstation-Konsole + 100 Spiele (PAL), u.a. Abe's Exoddus, Tomb Raider3 usw., 250 Demos, ca. 250 Playstation-Zeitschriften + diverse Hardware + Lösungshefte, alles originalverpackt, nur komplett für 4.000 DM.
Tel./Fax. 05731/55669 (evtl. AB)

Playstation Multinorm, 4 Pads (2 Analog, 1 Dual Shock), 2 Memory Cards, 26 Spiele wie Medievil, Gran Turismo, Fifa98, Final Fantasy7, Diablo, Scars, FP 1000 DM.
Stefan Lammers, Philippshoffnung 13, 57074 Siegen

Playstation: Discworld2 50 DM, Formel1 97 50 DM, Tomb Raider2 50 DM, alles PAL. Nintendo64: Frankreich98 (PAL) 60 DM, Blastcorps (us) 70 DM, alles inkl. Porto.
Fax. 06763/4448 (Marco)

Für **Playstation**: Formel1 97+98, GTA, Gran Turismo, Tekken3 je Spiel 40 DM. Verkaufe Spielstände von Tekken3, Gran Turismo und S.C.A.R.S. und gelb-schwarzen Controller. Verkaufe SNES-Spiele.
Tel. 04284/2210, Fax. 04284/8306

Playstation + 2 Pads + 3 Memory Cards + RFU-Adapter + 15 Spiele (Tomb Raider2, Final Fantasy7 und weitere Toptitel) + etliche Demos, also sofort zuschlagen.
Tel. 0911/4467148
(Mo-Fr ab 17 Uhr)

Verkaufe Final Fantasy8 (jp) + Playstation Lichtpistole (Namco-kompatibel) günstig, auch Playstation-, Super Nintendo und Nintedo64-Spiele.
Tel. 08321/672390

Verkaufe **Playstation-Spiele**: Test Drive5 80 DM, Future Cop 70 DM, Cardinal Syn 50 DM, Mech Warrior2 30 DM. Verkaufe Sega Mega Drive2 + 1 Pad + 11 Spiele: Ecco the Dolphin, Bloodshot, LHX Attack, Talespin etc. VB 250 DM.
Tel. 0721/9715068
(Thomas, ab 17 Uhr)

Playstation-Konsole + 2 Pads + 1 Memory Card + 13 Spiele für 700 DM.
Tel. 08062/804319 (ab 14 Uhr)

Verkaufe Horrorspiele mit Lösungsbuch.
Tel. 07042/979159

Verkaufe: **V3 Shock Racing-Wheel** + TOCA2 für 200 DM, 1 Controller 15 DM, Future Cop 70 DM, NBA Pro98, Wipeout2097, Micro Machines für je 25 DM.
Tel. 03745/4479 (Norman)

Verkaufe: Bust-A-Move2, In the Hunt, Williams Arcade Greatest Hits (alle us) zusammen für 50 DM. Keine Anrufe mit Raubkopie-angeboten!
Tel. 08233/92303 (abends)

EXOTEN

Spielplatinen (Jamma): Bomberman91 90 DM, Blades of Steel (Konami Original) 60 DM, Black Dragon (Capcom) 60 DM, Match it (japanisches Shanghai) 40 DM, **Super Qix** 50 DM u.a. (öfters Neuzugänge), TV-Ideal-Automat 280 DM.
Tel. 040/60911043

Prügelspiele, R-Type, alles Originale, CPS2A und B-Boards, MVS-Module, Oldies, Mega Drive, 32X. Verkaufe, kaufe oder tausche. Suche japanisches Nintendo64 mit neuen Spielen (z.B. Turok2).
Tel. 030/9285653 (Jens)

Phantasy Star1 (Mega Drive), Dracula X (PC-Engine), Darius Plus (PC-Engine) sowie viele RPGs, Game Boy Light Skeleton weiß und rot, PC-Engine R/RX, Skeleton Saturn, Dracula X (Saturn), Turbo Express/Turbo Grafx + viele Spiele. Oliver Filip, LeipheimerWeg 6, 80997 München

Verkaufe von Atari über Vectrex bis Nintendo alles, eine komplette Konsolensammlung mit Spielen wie Game Boy Wars, Advanced Military Commander (Mega Drive), Ultima4 (Master System).
Tel. 06373/7487

Jaguar (us) + 3 Spiele 215 DM, Nintendo64 (jp) + 2 Spiele 295 DM, Neo Geo CD King of Fighters94 64 DM, CDI 7th Guest 35 DM, Dreamcast Godzilla 125 DM, Sonic Adventure 155 DM, Super Nintendo (jp, RGB) 165 DM etc. inkl. Porto.
Tel./Fax. 030/6258637

Neo Geo CD-Frontloader, PC-Engine: Duo, Tenokoe2, Super Grafx, Turbo Express, PC-FX, Saturn (silberlackiert) Multinorm, Nomad, Super Famicom jr. Spiele: Y's 3+4 (PC-Enigine), Dana (jp, Mega Drive) etc.
Tel. 0171/6039722,
eando007@aol.com

Bei „Qix" (1981, Taito) steuert Ihr einen Cursor über die leere Spielfläche, um 75% davon einzurahmen, bevor Euch die abstrakten Gegner erwischen. Das simple, aber spaßige Spielprinzip bekam im Laufe der Jahre mehrere Fortsetzungen verpaßt – darunter 1987 „Super Qix" (Bild) und 1995 „Twin Qix" mit Zweispieler-Modus. Ungewöhnlich ist das artverwandte „Gal's Panic" (1990, Kaneko): Hier entblättert Ihr durch erfolgreiche Einrahmungen japanische Mädels.

MB-Vectrex inkl. Spiele Hyper Chase, Scramble, Starship, Berzerk, Soccer-Football, Cosmic Chasm, Spiele originalverpackt.
Tel. 02251/56920

MAK mit 18 Spielen (z.B. Raiden2, VS Net Soccer, Turtles, Midnight Wanderers) für 400 DM oder tausche gegen Neo Geo mit Spielen. Gökay Celik, Lindenstr. 36, 34537 Bad Wildungen

PC-Engine mit CD-ROM im Koffer, System3.0, RGB, 1 Joypad VB 750 DM. CDX-Adapter für Mega-CD Ver. 1.6 oder 1.4 je 35 DM. 3DO, 2 pads + 7 Spiele 140 DM, Negcon (Playstation) 35 DM, Game Gear + Aleste (jp) 140 DM.
Tel. 089/5796370 (Chris, evtl. AB)

OLDIES

Verkaufe Super-Klassiker mit hoher Wertsteigerung: Ultima4 + Karte + 2 History-Hefte und Phantasy Star1, beide zusammen 200 DM oder je 120 DM.
Tel. 03733/289770

MB-Vectrex inkl. Spiele Hyper Chase, Scramble, Starship, Berzerk, Soccer-Football, Cosmic Chasm, Spiele originalverpackt.
Tel. 02251/56920

Atari, CBS, Vectrex und viele andere Olid-Konsolen, Module und Zubehör.
Tel. 0231/881355

SONSTIGES

Verkaufe, kaufe, tausche Spiele, Konsolen für alle Systeme, auch für Oldies. Kaufe und tausche auch ganze Sammlungen, verkaufe Vectrex + Spiele usw.
Tel. 089/1403732
od. 0177/3733556

Verkaufe für **Playstation**: NFL Game Day (20 DM), Fade to Black (30 DM), für Saturn: Panzer Dragoon und Virtua Fighter (us) für je 10 DM, für Mega Drive: Dune2 (20 DM), Sparkster, Alien Storm 10 DM. Suche: Game Boy Wars.
Tel. 089/3614233

Spiele-Magazine zu Superpreisen abzugeben. Liste mit Stichwort „Spielehefte" und 1,10 DM Rückporto anfordern.
Peter B. Zink, Mannheimer Str. 91, 68519 Viernheim

Mega Drive: Shining Force1+2, Shining in the Darkness, Phantasy Star3 (us)+4 je 150 DM. Neo Geo + Anleitung + 2 Spiele (komplett) + Board 300 DM (Modulversion). Ranman (us) für Super Nintendo 110 DM.
Tel. 0921/852364

PC-Engine: Space Harrier 65 DM, 89 Baseball 45 DM, Altered Beast 55 DM, 3DO: Syndicate (us) 55 DM, Shockwave (us) 45 DM, Dragon's Lair (us) 55 DM, Super Nintendo: Axelay (jp) 55 DM, Space Megaforce (us) 65 DM etc., alles inkl. Porto.
Tel./Fax. 030/6258637

Verkaufe **Mega Drive mit 9 Games** für 200 DM, 9 Super Nintendo-Games (Secret of Mana, Terranigma, Illusion of Time, Mega Man X, Eartworm Jim1) zu je 30 DM, zusammen 100 DM. Tausch oder kaufe auch gegen Playstation-Gerät.
Tel. 08251/3217 (Markus)

Verkaufe diverse Sony Playstation NTSC-Spiele (Silent Hill, Street Fighter Zero3, Ehrgeiz usw.), Nintendo64, Sega Dreamcast, Sega Rally2, Video-CDs, THX-AC3 Heimkino, Laserdiscs, DVD, Röhrenprojektor Banko 800.
Tel. 07263/2489

Viele japanische Spiele für Super Famicom, Mega Drive (Phantasy Star1), PC-Engine (Dracula X), einige Sachen für Neo Geo, Game Boy, Konsolen: PC-Engine GT, Super Grafx, Duo R, RX, Game Boy Light gelb, rot uvm.
Tel. 0211/2550313

Technosoft Game Music Collection Volume 1-10 (Original + Arrange Soundtrack zu Thunderforce2-5, Elemental Master und vieles mehr!) für 400 DM, nur komplett.
Tel. 0551/371557 (Daniel)

Lara Croft-Statue in Lebensgröße gegen Gebot, Tomb Raider3, Crash Bandicoot3, Asteroids, Formel1 98, ODT, Tekken2, TOCA2, Colony Wars Vengeance, Psybadek, Music, alles neu je 55 DM.
Tel. 05766/1244

Verkaufe Rogue Squadron (80 DM), Frankreich98 (50 DM) für Nintendo64 sowie Music (50 DM) für Playstation. Tausche auch nach Absprache gegen Wave Race und/oder Rapid Racer.
Tel. 0202/4250780 (Torri)

PRIVATE KLEINANZEIGE FÜR 5,50 DM

Bitte veröffentlichen Sie in einer der nächsten MAN!ACs den folgenden Anzeigentext unter der Rubrik

Einfach ausschneiden und einsenden an: **Cybermedia Verlags GmbH • Kleinanzeigen •** Wallbergstr. 10 • 86415 Mering

SUCHE: ☐ Nintendo ☐ Sega ☐ Playstation ☐ andere Konsolen & Exoten ☐ Oldies & Klassiker ☐ Sonstiges

VERKAUFE: ☐ Nintendo ☐ Sega ☐ Playstation ☐ andere Konsolen & Exoten ☐ Oldies & Klassiker ☐ Sonstiges

Private Kleinanzeige: Maximal 5 Zeilen mit je 40 Buchstaben inkl. Absender. Postlageradressen nicht möglich!

5,50 DM in Briefmarken beilegen.

Bei Angeboten: Ich bestätige, daß ich alle Rechte an den angebotenen Sachen besitze.

Name, Vorname ____ **Straße, Nr.** ____ **PLZ, Ort** ____

Ort ____ **Datum** ____ **Unterschrift** ____

Bitte beachtet bei allen Kauf- oder Verkaufsanzeigen folgendes: • Kleinanzeigen ohne vollständige Absenderangabe sowie Anzeigentexte unter Postlagernummer werden nicht veröffentlicht • Fuer Auftrag muß komplett

**HABT IHR TECHNISCHE PROBLEME.
DANN SCHREIBT AN CYBERMEDIA VERLAG
• MAN!AC-KNOW-HOW •
WALLBERGSTRASSE 10 • 86415 MERING**

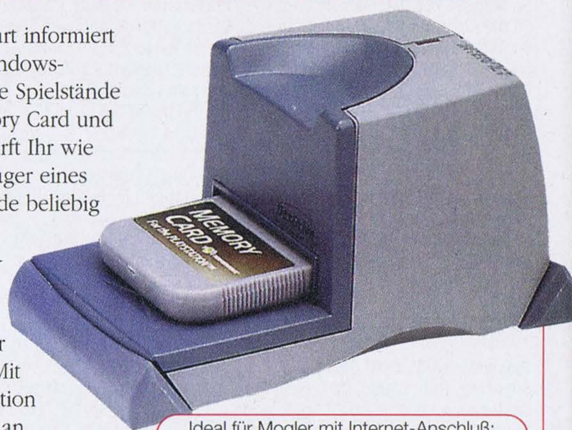
KNOW-HOW!

Spielstände aus dem Internet

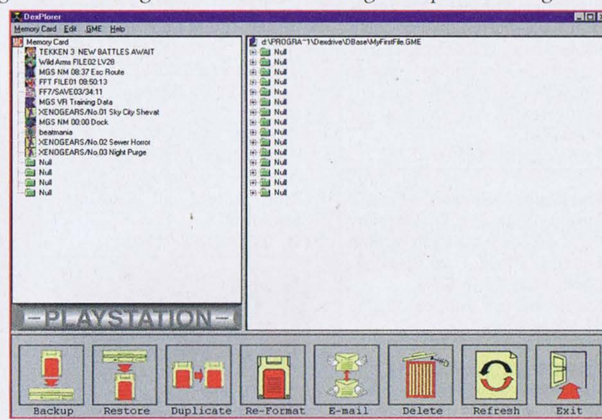
Mogelfreunde waren bislang auf auf Cheatmodule wie Dataflashs "Game Buster" angewiesen. Diese lockten zwar mit unbegrenzter Energie und Leben, besaßen jedoch einen entscheidenden Nachteil: Selbst wenn Ihr Euren Rollenspielhelden mit übermenschlichen Kräften ausstattet, ist der Abspann immer noch viele Spielstunden entfernt. Interacts "Dex Drive" für die Playstation (100 Mark bei Game Planet, Tel. 0271/8909883) packt das Problem am Schopf und gibt Euch via PC-Link volle Kontrolle über Eure Spielstände. Eine gleichteure N64-Version ist bereits angekündigt.


Mit dem neunpoligen Stecker stöpselt Ihr das "Dex Drive" an die serielle Schnittstelle Eures PCs

Wer seine Spielstände auf der Festplatte verwalten möchte, benötigt einen PC mit Pentium-Prozessor, Windows 95/98 bzw. Windows NT. Mit dem mitgelieferten Verbindungskabel steckt Ihr das "Dex Drive" an die serielle Schnittstelle (neunpolig, Bild oben) Eures PCs. Mit einem passenden Adapter (ca. 20 Mark im PC-Fachhandel) könnt Ihr das Laufwerk aber auch an die übliche 21polige serielle Schnittstelle anschließen. Die Installation der beiliegenden Software auf zwei Disketten ist kein Problem. Nach dem Start informiert Euch ein übersichtliches Windows-Fenster (Bild unten) über die Spielstände auf der eingesteckten Memory Card und auf Eurer Festplatte. Nun dürft Ihr wie bei dem Memory-Card-Manager eines Cheatmoduls Eure Spielstände beliebig kopieren, verschieben und löschen. Die Software unterstützt auch voluminöse Memory Cards mit mehreren Spielstand-Seiten, die Ihr via Mausklick "umblättert". Mit der eingebauten Email-Funktion schickt Ihr Eure Spielstände an Bekannte in aller Welt. Wer jedoch keine Freunde hat, wendet sich an eine der beiden Kontaktadressen für mogelwütige "Dex Drive"-Fans (Playstation und Nintendo 64): Interacts Spielstandbörse (www.dexchange.net) bietet Euch nicht nur eine reichhaltige Auswahl an Superspielständen, sondern auch die Möglichkeit, die Autoren zu befragen, in einem Forum zu diskutieren und eigene Spielstände zur Verfügung zu stellen. Täglich neue Spielstände aus aller Welt findet Ihr auf dem Cheatserver Gamesages (www.gamesages.com). Wer Spielstände aus dem Internet nützen möchte, sei jedoch gewarnt: Die meisten PAL-Spiele verweigern die Zusammenarbeit mit Spielständen ihres amerikanischen oder japanischen Gegenstücks, und auf der deutschen Interact-Homepage (www.interact-europe.com) ist das praktische Zubehör bislang noch nicht existent. Wer viele Spiele sein Eigen nennt, sollte sich den Kauf auf jeden Fall überlegen, denn Ihr spart im Gegenzug massig Geld, da Ihr ab sofort nur noch eine Memory Card für Eure wichtigsten Spiele benötigt. *oe*



Ideal für Mogler mit Internet-Anschluß: Das "Dex Drive" ist ein Memory-Card-Laufwerk mit PC-Anschluß.



Übersichtlich und selbsterklärend: In das Windows-Programm ist ein ausführliches, deutsches Online-Handbuch integriert.

ADAPTER-UPDATE

Mogeln via Passport Plus

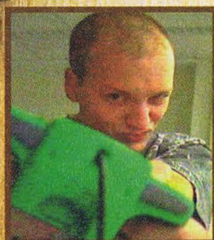


Für Importspieler auf dem Nintendo 64 ist der Kauf eines neuen Nintendo-Spiels stets ein Lottospiel: Module wie "1080° Snowboarding", "Zelda 64" und "Star Fox 64" besitzen einen modifizierten Sicherheitschip, der nur mit seinesgleichen (via Adapter) überbrückt werden kann. Wer also mit einer deutschen Konsole ein amerikanisches "Zelda" spielen möchte, muß in den zweiten Schacht des Adapters statt "Mario 64" oder "Pilotwings" ein deutsches "Zelda"-Modul stöpseln. Das brandneue Mogelmodul "Passport Plus" soll diesen Problemen Einhalt gebieten: Wie gewohnt stöpselt Ihr den Adapter (ca. 70 Mark bei Wolfsoft, Tel. 02622/83517) zwischen Importspiel und Eure Konsole, an der Rückseite des Adapters findet Ihr die Schnittstelle für ein PAL-Spiel. Nachdem Ihr Eure Konsole eingeschaltet habt, empfängt Euch ein "Game Buster"-ähnliches Hauptmenü: Mit dem Memory-Card-Manager kopiert und löscht Ihr Eure Spielstände, die eingebaute Cheatfunktion unterstützt neben den Importcodes auch "Game Buster"-Codes. Die Importcodes zum Spielen von älteren Spielen wie "1080°" sind bereits eingespeichert und warten nur auf ihre Aktivierung. "Zelda"-Fans müssen jedoch auf neue Codes warten: Die Homepage des Fernost-Herstellers EMS verspricht regelmäßige Code-Updates (www.ems-ind.com.hk), die aber leider auf sich warten lassen (Stand: 8. März).

SELECT CHEAT CODES
1080 Snowboarding(US
--- NEW CODE ---
BOOT CODE
Infinite Life
Match level
Enable All level



LAST RESORT



Anläßlich unzähliger "Tenchu"-Zuschriften der Familie Thusen ist es an der Zeit, die Wettbewerbsregeln erneut zu erklären: An unserer Spieleverlosung nehmen nur abgedruckte Cheats teil. Den gleichen Cheat unter den Namen sämtlicher Onkel und Tanten einzuschicken, ist außerdem unfair: Wer dabei jedesmal das gleiche Papier, dieselbe Schrift und Adresse verwendet, fliegt besonders leicht auf und wird mit einem Lächeln disqualifiziert.

Euer Olli

MILO'S ASTRO LANES



Booster-Kugel: Wer seine Bowlingkugel mit sattem Schwung über die Kegelbahn schieben möchte, drückt am Start die Tasten
R R L L R L

Clone-Kugel: Mit einer Kugel trefft Ihr zu wenig Kegel? Unser Cheat verwandelt Eure Kugel in drei Kugeln! Drückt einfach am Start
L L L R R R

Mega-Kugel: Mit der Drillingskugel könnt Ihr nicht heimlich schummeln? Mit dem Mega-Cheat blast Ihr am Start Eure Kugel dezent auf:
L L R R L R

Power-Kugel: Wer seine Kugel optisch nicht verändern, aber Ihr Gewicht und ihre Wucht verdoppeln möchte, drückt vor dem Wurf die folgende Tastenkombination.
R R R L L L

LAST BLADE

Geheimschläger: Wer alle versteckten Kämpfer freischalten möchte, muß das Turnier zumindest einmal durchspielen. Nun klickt Ihr Euch in die Kämpferauswahl und drückt die Tasten
L1 + L2 + R1 + R2
Wer den Wettbewerb vorher nicht zuende bringt, erhält nach der Eingabe nur die drei Endgegner.

POWER STONE



Kamera: Ihr wollt die Kamera-Perpektive bei Eurer Siegespose verändern? Haltet den **A**-Knopf gedrückt, und die Kamera zoomt nah ans Geschehen; laßt Ihr ihn wieder los, entfernt sich die Kamera. Habt Ihr den Trick ausprobiert, sind auch die anderen Tasten mit dieser Funktion belegt. Mit Analogstick und Steuerkreuz dürft Ihr die Kamera obendrein um Euren Helden drehen: Bitte lächeln!

BLOODY ROAR 2



Kostüme & Gado: Um das jeweils vierte Kostüm für Eure Helden zu erspielen und Gado freizuschalten, beweist Ihr Euch im Arcademodus.

Special Stage: Um die geheime Arena mit Shen Long zu finden, spielt Ihr den Aracde-Modus ohne Continue durch. Shen Long wird nur freigeschaltet, wenn Ihr ihn besiegt!

Alter Gado: Wer Gado aus "Bloody Roar 1" sehen möchte, klickt sich in die Tatami-Arena und sucht den kreisrunden Felsen. Oben drauf sitzt er!

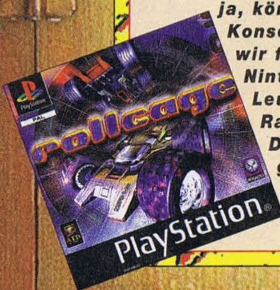
Bildstudie: Ihr wollt die lästigen Bildschirmanzeigen im Pause-Modus deaktivieren? Drückt einfach die **R2**-Taste.

Supersieg: Wer seinen Sieg gebührend feiern möchte, muß in der finalen Runde gleichzeitig Schlag-, Kick- und Beast-Button gedrückt halten, sobald er gewonnen hat.

Abspänne: Für die zwei Abspänne spielt Ihr den Arcade-Modus mit und ohne Continue durch.



Habt Ihr Cheats oder versteckte Abkürzungen entdeckt? Kennt Ihr geheime Prügel-Charaktere oder schwer zugängliche Warp-Zonen? Wenn ja, könnt Ihr bei uns kostenlose Spiele für Eure Lieblings-Konsole abstauben! In jeder Ausgabe bringen wir für die besten Tips je drei Titel für Nintendo 64 und Playstation unter die Leute. Diesmal locken Infogrames "V-Rally '99" und Psygnosis "Rollcage"! Der Rechtsweg ist natürlich ausgeschlossen.



Cybermedia Verlag
Kennwort: T!PSTEUFEL
Wallbergstr.10 • 86415 Mering



LAST RESORT

SNOWBOARD KIDS 2



Turbostart: Wer schon beim Start den Kontrahenten davondüsen möchte, drückt beim "Go!" die **B**-Taste.

Geheime Helden: Um den hinterhältigen Damien aus den Zwischensequenzen freizuschalten, spielt Ihr den Story-Modus durch, Mr. Dog erwartet einen "Perfect"-Sieg im "Shoot Cross"-Modus. Den Pinguin dürft Ihr nur im Mehrspielermodus anwählen: Klickt Euch in den Trainings-Modus und besiegt ihn in der zweiten Runde. Laßt Euch von den eingeblendeten Hinweisen in der ersten Runde nicht stören!

COOL BOARDERS 3



Position: Habt Ihr Euch auf der Piste verirrt? Gebt im Turnierbildschirm den folgenden Namen ein, und Eure Koordinaten erscheinen in der Ecke links unten:

showpos

Fast Eddie: Wer den flinken Eddie steuern möchte, muß den Berg "Powder Hill" nicht nur als Erster bezwingen, sondern auch mindestens 3.400 Punkte erspielen.

Burg: Um den beeindruckenden Snowboarder Burg freizuschalten, müßt Ihr erst alle Boards, Strecken und Boarder freispielen. Wählt nun "Single Event", "Powder Hill" und "Downhill". Düst Ihr als Erster mit mehr als 3.400 Punkten durch's Ziel, zählt Burg zu Eurer Riege.

Replay: Wer das Replay im Slow-Motion-Modus betrachten möchte, hält ← gedrückt. Um ganz zu stoppen, drückt Ihr ↓.

ARMY MEN 3D



Alle Waffen: Drückt im Pause-Modus innerhalb von zwei Sekunden die Tasten

■ ● R1 L1 R1+R2

Unbesiegbar: Drückt im Pause-Modus die Tasten

■ ● L1 L1+L2

Speed Up: Um im Zweispieler-Modus Eure Gegner zu übertrumpfen, haltet Ihr im Spiel diese Tasten gedrückt:

■+▲

MARVEL SUPER HEROES VS STREET FIGHTER



Klamotten: Ihr wollt Eure Schützlinge in neue Kleider hüllen? Drückt in der Auswahl die Taste für den harten Schlag oder Kick.

Ex-Options: Um das geheime Optionsmenü freizuschalten, klickt Ihr ins Hauptmenü, geht auf den "Battle"-Modus und drückt blitzschnell die Tastenkombination

L1 ✖ ← ● ●

Seid Ihr schnell genug, landet Ihr statt in der Kämpferauswahl im versteckten Menü, wo Ihr die Länge Eurer Superenergieleiste einstellt und standardmäßig als zweiter Spieler zum Turnier antretet.

Geheime Kämpfer: Um die versteckten Helden anzuwählen, klickt Ihr Euch in die Kämpferauswahl und folgt den untenstehenden Cheats.

Armored Spiderman
Geht auf Spiderman, haltet die **Select**-Taste gedrückt und wählt ihn an.

Evil Sakura
Geht auf Hulk, haltet die **Select**-Taste gedrückt und wählt ihn an.

Grey Hulk
Wählt Evil Sakura (oben) als Partner Hulk.

Mech Zangief
Geht auf Blackheart, haltet die **Select**-Taste gedrückt und wählt ihn an.

Mephisto
Geht auf Omega Red, haltet die **Select**-Taste gedrückt und wählt sie an.

Shadow
Geht auf Dhalsim, haltet die **Select**-Taste gedrückt und wählt ihn an.

US Agent
Geht auf Vega, haltet die **Select**-Taste gedrückt und wählt ihn an.

WCW/NWO REVENGE



Sledgehammer: Uwe Meidt aus Themar verrät Euch, wie Ihr mit dem gefürchteten Hammer in der Hand den Kampf beginnt. Wählt Dake Ken als Euren Schützling, drückt beim Einmarsch die **C↑**-Taste und greift dann wie gewohnt ins Publikum.

SYPHON FILTER



Waffen-Cheat: Euch gehen ständig die Patronen aus? Mit unserem Cheat schaltet Ihr alle Waffen frei und bestückt Euren Helden mit einem unbegrenzten Vorrat an Munition. Wechselt im Spiel in den Pause-Modus und geht auf das Waffenmenü. Nun haltet Ihr folgende Tasten gedrückt:

← + L2 + R2 + ● + ■ + ✖

Level Select: Auch um alle Levels anzuwählen, müßt Ihr Euch ordentlich die Finger verrenken. Drückt im Spiel die **Start**-Taste, wechselt ins Optionsmenü und geht auf den Menüpunkt "Select Mission". Anschließend haltet Ihr die folgenden Tasten gedrückt:

← + L2 + R2 + ● + ■ + ✖

Feuerlöscher: Wenn Euer Held erst einmal Feuer gefangen hat, scheint die Lage ausweglos. Geht Euer Schützling in Flammen auf, drückt Ihr flink zweimal die **Start**-Taste: Ihr seid zwar angeschlagen, aber gelöscht und am Leben.

Röntgenblick: Um durch Wände zu sehen und lauernde Feinde zu entlarven, nützt Ihr den Viren-Scanner.

RALLY CROSS 2



Gravitation: Ihr wollt die Gravitation verringern, mit weiten Sätzen über Huckel springen und ganz langsam zu Boden gleiten? Beginnt eine neue Saison und gebt den folgenden Namen ein:

AIRFILLED

Bonustracks: Ihr kennt die Pisten im Schlaf und wollt über die versteckten Straßen heizen? Um die geheimen Strecken freizuschalten, beginnt Ihr eine neue Saison und gebt die folgenden Namen ein.

Oasis
SISAO
Jungle
ELGNUJ
Frozen Trail
NIVEK
Little Woods
FOSTER
Dusty Road
MIT
Rock Creek
KCIN
Dry Humps
CIRE
Hillside
BSIRHC

TAI FU

Debug-Modus: Gerald Mieves aus Locham kennt die Geheimnisse des Tigers. Um den Debug-Modus zu aktivieren, spielt Ihr einen Level durch, um in den Kartenbildschirm zu gelangen. Dort drückt Ihr die folgende Tastenkombination:
Select + L1 + L2 + R1 + R2

Level Select: Wer im Kartenbildschirm lieber frei herumspazieren möchte statt der programmierten Animation zu folgen, drückt die Tasten
R1 + R2

DARKSTALKERS 3

Male Shadow: Wenn Ihr den männlichen Schatten steuern wollt, geht Ihr in der Kämpferauswahl auf das Fragezeichen für die Zufallswahl und drückt fünfmal die **Select**-Taste.

Female Shadow: Steuert Ihr lieber das Schattenweibchen, drückt Ihr die **Select**-Taste siebenmal.

Image Talbain: Ihr wollt als Talbain das schaurige Turnier stürmen? Geht in der Auswahl auf Gallon, haltet die **Select**-Taste gedrückt und betätigt alle drei Schlag- oder Kick-Knöpfe.

Oboro: Auch Oboro dürft Ihr mit einem Cheat freischalten. Wählt in der Auswahl Bishamon, haltet die **Select**-Taste gedrückt und betätigt einen beliebigen Knopf.

ASTEROIDS

Cheat-Menü: Schaltet Eure Konsole ein und wartet auf den "Press Start"-Bildschirm. Nun haltet Ihr die **Select**-Taste gedrückt und betätigt
■▲●▲▲■●
Ihr hört einen Asteroid zerschellen – Wenn nicht, probiert Ihr es erneut. Klickt Euch ins Spiel und drückt
Select + Start
Nun dürft Ihr Level und Zone einstellen sowie die Kollision deaktivieren. Um die Cheats einzuschalten drückt Ihr
L1 + L2 + R1 + R2

Geheimschiff: Haltet im Titelbild die **Select**-Taste gedrückt und betätigt
■▲●▲▲■●

Classic Asteroids: Um das Originalspiel zu zocken, ballert Ihr Euch durch die erste Mission bis zu Level 15. Hier sucht Ihr nach einem grünen Wireframe-Asteroiden: Habt Ihr ihn entdeckt, konzentriert Ihr Euer Feuer auf ihn, bis er explodiert. Eine Meldung auf dem Bildschirm bestätigt den Abschuß: Beendet den Level und speichert den Spielstand separat, damit Ihr immer wieder ins Originalgeballer einsteigen könnt.

STREET SK8ER

Big Air-Trick: Wer in der Halfpipe bis zu 41 Fuß hoch springen will, holt ordentlich Schwung und führt im letzten Augenblick vor dem Absprung den spektakulärsten Trick seines Schützlings aus.

Secrets: Zwei neue Skateboards sowie die Los-Angeles-Strecke im Normal- und Reverse-Modus erhaltet Ihr, wenn Ihr die Raserei zweimal mit Bonobo durchspielt. Die geheimen Helden spielt Ihr mit den Standardcracks frei, die versteckten Boards mit den Bonusskatern. Für den Mirror-Modus sowie die Tageszeitauswahl müßt Ihr Euch mit jedem geheimen Helden zweimal beweisen.

Geheimpfad: Ihr sucht nach versteckten Hinterhöfen? Deaktiviert im Optionsmenü die Zeitbegrenzung und düst durch die Straßen von Tokyo. Kurz vor der Zielline dreht Ihr um und fahrt die Strecke zurück. Ihr gelangt zu einem geheimen Tunnel.

MARIO PARTY

Sternenspielfeld: Um das geheime Sternenbrett freizuschalten, siegt Ihr auf allen Spielfeldern im Standardmodus (35 Züge). Nun besorgt Ihr Euch 100 Sterne und besucht die Bank.

Abspann: Auch in "Mario Party" regiert das Geld die Welt. Sogar den Abspann könnt Ihr Euch erwerben: Spielt das Sternenspielfeld durch und geht mit 100 Sternen im Einkaufsladen shoppen. Einmal erworben, betrachtet Ihr ihn beliebig oft im Options-Haus.

Koopa & Boo: Nachdem Ihr das Sternenfeld durchgespielt habt, dürft Ihr Koopa und Boo via Extra im Pilzladen ausschalten.

Vulkanspielbrett: Um das heiße Magmaboard freizuschalten, spielt Ihr alle Standardbretter mit 35 Spielzügen als Sieger durch. Sprintet nun in das Pilzgeschäft und ersteht den Level für stolze 980 Goldstücke.

WCW/NWO THUNDER

Weapon-Choke: Ihr wollt Euren Feind mit der Waffe durch die Luft schleudern? Schnappt Euch ein langes Gerät wie das Straßenschild oder den Schläger und drückt
Vorwärts + ■ ■ ■

Tanzende Wrestler: Haltet im USO-Ring einen der vier Feuerknöpfe gedrückt, und Euer Hüne tanzt zur Hintergrundmusik.

Geheimschläger: Wer die versteckten Wrestler freischalten möchte, drückt im Titelbildschirm die Tasten
R1 R1 R1 R1 L1 L1 L1 L1
R2 R2 R2 R2 L2 L2 L2 L2 Select

FMV-Kino: Ihr wollt alle FMV-Sequenzen betrachten, seid aber zu faul zum Catchen? Drückt im Titelbild
R1 R1 R1 R1 L1 L1 L1 L1 Select
Nun erscheint der Inland-Vorspann als Endlosschleife, mit ← + ✖ klickt Ihr Euch durch die verschiedenen Filmschnipsel.

Nitro-Girls: Ihr habt von den schwitzenden Muskelbergen die Nase voll und wollt lieber als eines der knackigen Nitro-Girls in den Ring steigen? Um Fyre, A.C. Jazz, Spice, Whisper, Kimberly, Chae und Tigris zu steuern drückt Ihr im Titelbild
L2 L2 L2 L2 R2 R2 R2 R2
L1 L1 L1 L1 R1 R1 R1 R1 Select

The Box: Neben den geheimen Ringen aus MAN!AC 3/99 gibt's außerdem die ungewöhnliche Arena "The Box" zu entdecken. Drückt im Titelbild
L1 L2 L1 L2 Select

KENSEI: SACRED FIST

Stop Motion: Um im Pause-Modus freie Sicht zu haben, drückt Ihr einfach die **L1**-Taste.

SOUTH PARK

Bar Bardy: Wenn Ihr Bardy im Mehrspieler-Modus freischalten wollt, nutzt Ihr das Paßwort
ELVISLIVES

Turbo: Wer seine Mobilität verdoppeln möchte, hält **C↑** sowie **C←** oder **C→** gedrückt und lenkt mit dem Analogstick in selbige Richtung.

Für die Last-Resort-Rubrik gelten die gleichen Regeln wie für die Kleinanzeigen: Tips und Cheats zu indizierten Spielen drucken wir nicht ab! Eure Einsendungen zu diesen Spielen nehmen deshalb nicht an der Verlosung teil.

KKND KROSSFIRE

CHEATS UND MISSIONS-TIPS, TEIL 1

PS Im ersten Teil unserer KKND-Tips helfen wir Euch mit gezielten Hinweisen über die ersten 30 Missionen hinweg. Hilfestellungen zu den 15 Levels der "Serie 9"-Kampagne findet Ihr in der nächsten MAN!AC. *ts*

CHEATS UND PASSCODES

Cheat-Menü: Haltet während des Spiels ✖+■+▲+● gedrückt und betätigt den Start-Knopf. Sobald das Pause-Menü erscheint wählt Ihr "Passwort anzeigen". Jetzt drückt Ihr nacheinander die folgenden Tasten: ←● ■→ ✖.
Nach der korrekten Eingabe erklingt eine kurze Melodie, dann kommt im Pause-Menü die Option "Cheats" hinzu. Folgende Schummeleien sind möglich:

- Geld (bis 50.000)
- Unbesiegbarkeit
- Karte komplett einsehen
- Mission gewinnen

Levelanwahl: Mit folgenden Passwörtern schaltet Ihr alle Spielstufen frei:

- Evolutionäre: K8GLLZ
- Überlebende: G1HLJZ
- Serie 9: 0JQLZZ

Schließt Ihr nach Eingabe eines der Passwörter eine Mission erfolgreich ab, erscheint der FMV-Abspann.

ÜBERLEBENDE

Level 1 – Die Höhle der Spinne: Lockt die gegnerischen Truppen in Euer Hauptquartier, wo Eure Geschütze den Rest übernehmen.

Level 2 – Die Kanonen von Navaho: Marschiert im Uhrzeigersinn los und zerstört feindliche Geschütze mit Euren Märtyrern. Die drei Stellungen am Kopf der Karte zerstört Ihr mit normalen Einheiten.

Level 3 – Die sieben Samurai: Zerstört die beiden Brücken und schneidet somit den Nachschub der "Serie 9" ab. Eure Truppen sind Veteranen, denen Ihr genug Zeit zur Regeneration geben müßt.

Level 4 – Der Kranichenbau: Teilt Infanterie und Fahrzeuge in zwei Gruppen auf. Schickt keine Truppen durch den nördlichen Korridor, statt dessen bewegt Ihr die Infanterie gegen den Uhrzeigersinn am Rande der Karte entlang und zerstört die feindlichen Geschütze. Kommandiert Eure Artillerie an den Grenadieren vorbei nach Osten. Mit Hilfe der hier wartenden Verstärkung habt Ihr keine Probleme mehr.

Level 5 – Die Vögel: Zerstört sofort die gegnerischen Sonnenkollektoren auf der linken Seite der Karte. Bildet einen kleinen Bodentrupp und kümmert Euch um die Kollektoren im Norden. Durch den Bau von Geschützen bereitet Ihr Euch rechtzeitig auf die Luftangriffe des Gegners vor.

Level 6 – Enge Beziehung: Baut Eure Basis im Nordwesten. Durch den Wald seid Ihr gut geschützt.

Level 7 – Geleitschutz: Bewegt Euren Konvoi gegen den Uhrzeigersinn an die Ecken der Karte bis Ihr Eure Basis erreicht.



Baut Eure Flugabwehr in Reihe, damit Angreifer immer von mindestens zwei Geschützen getroffen werden.

Level 8 – Mauer des Jenseits: Die beste Route zum feindlichen Labor führt durch den gegnerischen Vorposten im Nordwesten. Der beste Standort für Eure Basis liegt hinter dem Vorposten. Überquert nicht den Fluß!

Level 9 – Flammender Sonntag: Als erstes gliedert Ihr die feindlichen Ölfelder mit militärischer Härte in Eure eigene Produktion ein. Dann befreit Ihr Eure Bazookoide aus den beiden Gefangenenlagern. Mit diesen Einheiten verteidigt Ihr Euch gegen nahende Luftangriffe. Es schadet auch nichts, einige Bazookoide am gegnerischen Landeplatz zu stationieren.

Level 10 – Das Ende der Symmetriker: Bildet Euer Quartier im linken oberen Eck der Karte. Zerstört die Verbindungsbrücke zu Eurer Basis und knöpft Euch dann das feindliche Lager rechts vor.

Level 11 – Dammbruch: Betreibt im Hauptquartier Forschung, damit Ihr Geschütze der Stufe 2 bauen könnt. Errichtet mit dem mobilen Lager ein neues Quartier in der linken oberen Ecke der Karte. Baut Stufe-2-Geschütze, um das Lager verteidigen zu können.

Level 12 – Rückeroberung des Turms: Habt Ihr Eure Basis errichtet, zerstört Ihr gleich die feindliche Mikroeinheiten-Fabrik. Im rechten oberen Eck der Karte findet Ihr Nachschub. Betretet die mittlere Insel von der Rampe rechts unten und zerstört die Flugabwehrstellungen des Gegners.

Level 13 – Luftherrschaft: Erforscht den Bau von Anti-Aircraft-Geschützen und halbiert Eure Infanterie in zwei Gruppen. Ein Team schickt Ihr nach Norden (durch den Weg zwischen den Gebäuden), und zerstört die feindliche Flugabwehr sowie die Brücke. Ihr stoßt außerdem auf einige Wespenbomber und eine Ölproduktionsanlage des Feindes. Eure zweite Gruppe bewegt Ihr im Uhrzeigersinn am Rande der Karte entlang. Hier findet Ihr erneut einen Wespenbomber.

Level 14 – Operation Pfannkuchen: Räumt mit Euren Märtyrern die feindlichen Michelangelo-Einheiten aus dem Weg. Euer Camp baut Ihr im rechten unteren Eck der Karte. Beginnt Eure Angriffe an der gegenüberliegenden Seite des Wassers und marschiert dann weiter Richtung feindlicher Basis. Diese nehmt Ihr von der rechten Seite unter Beschuß.

Level 15 – Auf zur Verschrottung: Stellt im südlichen Ölfeld einen Ring auf und bereitet Euch durch den Bau mehrere Geschütze auf Attacken Eures Feindes vor. Patrouilliert den rechten Bereich der Karte mit einigen Bodentruppen. Schnell stoßt Ihr auf feindliche Geschütze, die Ihr mit schneller Infanterie lahmlegt. Greift nun die südliche Basis an und nähert Euch dann mit Eurer kompletten Armee der zweiten Basis von unten.

LAST RESORT



Achtet bei der Standortsuche für Eure Basis auf schützende Gewässer, Hügel oder Ergebnisse Eurer früheren Schlachten.


Hört bei den Missionsbeschreibungen genau zu – den Worten Eures Anführers könnt Ihr wichtige Hinweise entnehmen.

EVOLUTIONÄRE

Level 1 – Die große Flucht: Schickt Eure Einheiten schnell nach Osten. Bewegt Ihr Euch dann entgegen des Uhrzeigersinns, stoßt Ihr schnell auf einige hilfreiche Bazookoide.

Level 2 – Versteckspiel: Wenn Ihr Eure Mechaniker eingesammelt habt, sendet Ihr Truppen nach rechts und übernehmt die Basis. Der Rest Eurer Mannschaft kümmert sich um die Geschütze und gibt den Technikern Deckung. Diese öffnen in Ruhe den Bunker.

Level 3 – Kamikaze-Kommando: Sendet einen Kamikaze nach Osten und zerstört die Brücke. Den Riesenkäfer macht Ihr am besten platt, indem Ihr um die Gebäude schleicht und von links angreift. Nun rennt Ihr schnell nach rechts und zerstört die weiteren Geschütze. Nutzt auch hier die Gebäude als Deckung.

Level 4 – Technik der Welt-Flucht: Bewegt einen Mechaniker am unteren Kartenrand nach rechts bis zum Bunker. Eure neu gewonnene Einheit hat eine größere Reichweite. Nähert Euch den gegnerischen Geschützen soweit, bis Euer Panzer automatisch das Feuer eröffnet.

Level 5 – Himmelfahrtskommando: Baut Eure Basis schnell auf. Teilt Amphibieneinheiten und Infanterie und nutzt erstere, um den Weg nach Norden freizumachen. Dann folgen die Bodentruppen.

Level 6 – Untergangsstimmung: Zerstört die beiden Brücken, damit Euch der Feind nicht überraschen kann. Baut Geschütze um den Canyon herum am Fuße Eurer Basis. Die Truppen sendet Ihr den langen Weg entlang zum gegnerischen Hauptquartier und zerstört es. Da Euer Feind Nachschub erwartet, müßt Ihr Euch etwas sputen!

Level 7 – Roboter surfen nicht: Baut Geschütze am rechten Eingang Eurer Basis. Errichtet im Westen Des Lagers eine weitere Stellung zum Schutz gegen Angriffe "von hinten". Schickt Amphibienfahrzeuge ins linke obere Eck der Karte und zerstört die Anti-Aircraft des Gegners. Kommandiert über den Luftweg Bodentruppen nach Nordwesten und schickt sie durch den Wald in eine "Säuberungs-mission".

Level 8 – Der Konvoi: Der sicherste Weg nach Süden verläuft an der rechten Seite der Karte entlang. Schickt einen Teil der Truppen nach Norden (zum Schutz der Tanker) und den anderen Teil nach Süden (zum Schutz der Basis). Sichert das erste Ölfeld auf dem Weg sofort mit mehreren Geschützen.

Level 9 – Stoßtrupp nach Avalon: Der Feind greift schnell an, also schützt Eure Basis gut. Schaltet die Flugabwehr nördlich Eures Hauptquartiers aus. Marschiert nun an den Kopf der Karte und dann nach links – dort findet Ihr, wonach Ihr sucht!

Level 10 – Schmelzt die Roboter ein: Zerstört zuerst die Brücke. Dann schnell nach Süden und die kleine gegnerische Basis ausgeschaltet. Baut nun eine möglichst große Armee auf, um gegen die gleich eintreffenden Einheiten des Feindes gewappnet zu sein.



Nähert Euch dem Riesenkäfer schnellen Fußes, nur im Nahkampf ist er zu bezwingen.

Level 11 – Einsatz schwerer Waffen: Schickt einige Einheiten am Fuße der Karte entlang durchs Wasser. Ihr erreicht schnell die erste feindliche Basis – zerstört sie. Kommandiert dann sofort all Eure Einheiten ins rechte obere Eck der Karte. Als erstes baut müßt Ihr jetzt Geschütze bauen. Beim Angriff auf die zweite Basis geht Ihr folgendermaßen vor: Schickt eine Hand voll Bodeneinheiten um den See herum und greift das feindliche Camp von oben an. Während Euer Gegner sich mit Euch beschäftigt, bewegt Ihr Amphibieneinheiten über das Wasser und zerstört die feindlichen Gebäude.

Level 12 – Wer zuerst kommt...: Bewegt Eure mobilen Einheiten schnell gegen den Uhrzeigersinn am Rande der Karte entlang. Zerstört die vielen Störenfriede entlang des Weges. Am Kopf der Karte findet Ihr eine schützende Einbuchtung, an der Ihr Eure Basis aufbaut.



Forschung ist das A und O: Ohne Einheiten höherer Technologielevel habt Ihr in späteren Levels keine Chance.

Level 13 – Sonderflug der Con-Air: Schickt Eure Truppen die linke Seite der Karte entlang und zerstört die feindliche Flugabwehr. Sendet Euren Transporter hinterher, nehmt die Zielpersonen am linken oberen Eck der Karte auf und bringt sie aus der Gefahrenzone.

Level 14– Zweimal ist keinmal: Errichtet Eure Basis auf dem Hügel in der rechten unteren Ecke. Bildet einen Ring aus Ölfeldern und sichert diesen mit Geschützen. Baut nun Flugzeuge und bombardiert das feindliche Camp.

Level 15 – Nieder mit den Mutanten: Zerstört die erste Basis und führt Eure Truppen dann rasch am Wasser entlang. Greift das Quartier mit Amphibien-Fahrzeugen von vorne an und nutzt die Verwirrung für ein zweite Attacke von rechts mit Eurer Infanterie.

Schwere Geschütze haben zwar eine große Reichweite, können sich aber im Nahkampf gegen Bodentruppen nur schwer bzw. gar nicht verteidigen. Sichert Eure Stellungen immer mit Eurer Infanterie oder sucht Deckung durch Bäume oder Wasser.

CIVILIZATION 2

TIPS UND STRATEGIEN

Euer Volk wartet auf einen weisen und wagemutigen Führer, der ihm ein Leben in Wohlstand und Zufriedenheit beschert. Keine leichte Aufgabe, doch mit unseren Tips und Strategien schafft Ihr's bestimmt! *ts*

Die ersten Städte: Nicht immer hat der CPU-Berater mit seinen Bauvorschlägen recht. Überprüft selbst, ob Kornfelder und andere Rohstoffquellen in der Nähe sind. Wenn möglich baut Ihr direkt am Wasser, um Eure Einheiten schnell auf andere Kontinente transportieren zu können. Außerdem verschafft Euch Wasser einen Verteidigungsbonus.

Steuereinnahmen und Forschungsausgaben: Schraubt Eure Forschungsausgaben zu Beginn auf das Maximum (60 Prozent) und setzt die Steuern auf 40 Prozent. Die Luxusrate solltet Ihr nur in Notfällen erhöhen, um beispielsweise ein völlig unzufriedenes Volk besänftigen zu können.
Ändert sich die Regierungsform, könnt Ihr eventuell noch mehr als 60 Prozent an Euren Forschungsminister weiterleiten. Vergeßt nicht, daß eine raschen Weiterentwicklung der Schlüssel zum Sieg ist.

Verteidigung der Städte: Achtet darauf, daß all Eure Städte von mindestens zwei Einheiten verteidigt werden, bevor Ihr in ein Haus einfallt. Trefft Ihr hier auf eine Herde Barbaren, wollen diese in den meisten Fällen ihre Kriegslust an Eurer nächstgelegenen Stadt auslassen.
Habt Ihr die Vorsichtsmaßnahme getroffen, solltet Ihr grundsätzlich kein Haus undurchsucht lassen. Wissensrollen, Geld und freundlich gesinnte Einheiten belohnen Eure Neugier. Zusätzlich zu zwei Verteidigungseinheiten sollte an gefährdeten Städten eine Angriffsarmee stationiert werden. Mit dieser könnt Ihr dann anrückende feindliche Einheiten aus der Stadt heraus beschießen. Dafür eignen sich Katapulte und Kanonen besonders gut. Gerade am Anfang muß jede kampfstarke feindliche Einheit mit Katapult oder Kanone exakt an die Stadt heranfahren, um zu kämpfen. Sobald die Gegner auf ihren nächsten Zug warten, könnt Ihr sie aus der Stadt heraus vernichten.
Greift feindliche Einheiten mit Kanonen immer selbst an, da auch gute Verteidigungstruppen wie Phalanxe und Musketiere diesem Angreifer nicht standhalten können. Kasernen sorgen währenddessen dafür, daß die eigenen Truppen immer bestmöglich ausgebildet werden.

Die erste Revolte: Nehmt die Revolten nicht auf die leichte Schulter. Eure Produktion kommt zum Erliegen und die Verteidigungswerte leiden. Vorübergehend könnt Ihr Euer Volk mit Künstlern gnädig stimmen, lauft aber Gefahr, daß eine Hungersnot ausbricht. Stellt Euer Volk durch den Bau eines Tempels oder eines Kolosseums längerfristig zufrieden oder erhöht die Ausgaben für Luxusartikel.



Schluß mit lustig: Nach einer Revolte landet Ihr in der Anarchie, also sorgt für ein zufriedenes Volk!

Kriegsführung: Je nach Herrschaftsform muß Eure Armee mit Produktion unterhalten werden. Je größer Eure Armee wird, desto schlechter wird die Produktion – sinnloses Aufrüsten solltet Ihr deswegen vermeiden.
Ebenso solltet Ihr es unterlassen, mehrere Eurer Kampfeinheiten auf dem selben Feld zu plazieren. In diesem Fall verteidigt nämlich nur die stärkste Einheit. Verliert sie, sind alle Einheiten auf dem Feld auch weg.
Glücklicherweise gilt das nicht für Einheiten in Städten und Festungen. Orte, die durch Mauern geschützt sind, solltet Ihr nie ohne Katapulte bzw. Kanonen angreifen. Führt bei einem Feldzug unbedingt auch genügend Verteidigungseinheiten mit. Eroberte Städte sind ansonsten schnell wieder weg, außerdem werden die Verteidigungspunkte Eurer Angriffseinheiten erhöht.



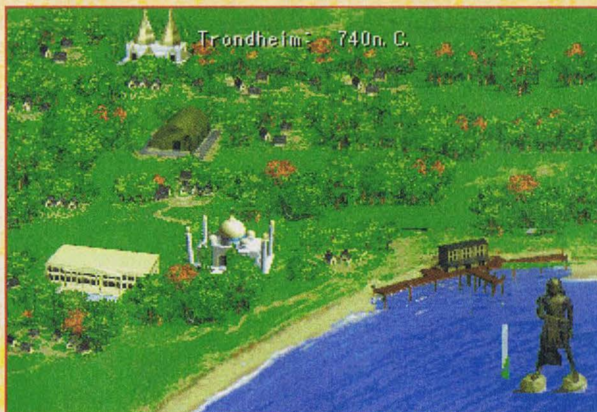
Wurde ein Weltwunder bereits gebaut, könnt Ihr die geleistete Arbeit für ein neues Mirakel nutzen.

Militärische Truppen werden in ihrer Verteidigungskraft von der Landschaft beeinflußt, in der sie zum Zeitpunkt des Angriffes stehen. So bedeutet ein Gebirge einen erheblichen Defensivbonus – daher solltet Ihr an kritischen Stellen zwischen Euch und dem Gegner möglichst bald Einheiten zur Abschirmung der eigenen Grenze stationieren. Mit einem Bomber könnt Ihr die meisten feindlichen Einheiten gefahrlos blockieren, da Bomber ausschließlich von feindlichen Jägern attackiert werden können.
Bestimmte Armeetypen haben zusätzliche Fähigkeiten: So ist beispielsweise der Pikenier gegen Ritter besonders effektiv und der Aegis-Kreuzer von Lufteinheiten praktisch nicht zu verwunden, auch nicht von Cruise Missiles. Deshalb solltet Ihr auf einem Flugzeugträger auch einen Aegis-Kreuzer zum Schutz gegen Lufteinheiten stationieren. Insbesondere in höheren Schwierigkeitsstufen setzt der Computer Cruise Missiles im Minutentakt ein.Schiffe sind gegen Landeinheiten nahezu machtlos und besonders verwundbar, wenn sie irekt im Hafen attackiert werden. Auch Flughäfen sind wenig effektiv, obwohl sie sich gut im Stadtbild machen. Sie sind schwer zu erkennen und zu oft verliert Ihr einen Flieger bei der Landung. Versteift Euch nicht auf wenige Einheiten-Typen, sondern sorgt für ein breites Spektrum, da alle Truppen Vor- und Nachteile haben. Nur auf die Kavallerie könnt Ihr verzichten, sie überlebt nicht einen Kampf!

Diplomaten und Spione haben im Gegensatz zu anderen Einheiten noch einige Extraoptionen:
- Fremde Einheiten könnt Ihr durch Bestechung zum Seitenwechsel bewegen (Einheiten einer Demokratie sind gegen Korruption immun).
- Fremde Städte lassen sich mit Geldmitteln zur Revolte auffordern. Diese treten dann in Euer Reich über (ebenfalls nicht bei demokratischen Städten).
- Um eine Stadt zu verkleinern, könnt Ihr das Grundwasser vergiften. Doch Vorsicht: Wenn diese Mißachtung der Menschenrechtskonventionen an die Öffentlichkeit gelangt, führt dies in einer Demokratie unweigerlich zum Sturz der Regierung – Anarchie ist die Folge, mit all ihren negativen Begleiterscheinungen (siehe Tabelle rechts).

LAST RESORT


Money makes the world go round: Die "Erfindung" des Handels läßt Eure Kassen klingeln.



Die Gegner können kommen: Der "Koloß" ist für lange Zeit die beste Verteidigungs-Einheit.

• Ihr könnt in einer Stadt einen nuklearen Sprengsatz zünden. Dies führt bei allen Regierungsformen zu einem sogenannten internationalen Vorfall. Sollte der Urheber des Attentats ermittelt werden, bildet die Welt eine Allianz gegen eben diesen Bösewicht. Demokratische Regierungen brechen dadurch sofort zusammen, nur einem fundamentalistisch veranlagten Staat wird ein Atomschlag netterweise nachgesehen.

REGIERUNGSFORMEN	
Anarchie	• sehr hoher Grad an Korruption • keine Steuereinnahmen • keine Forschung möglich • geringe Produktion • militante Ausrichtung • Eure Armee kostet erst ab einer größeren Truppenstärke Unterhalt
Despotismus	• hoher Grad an Korruption • Sätze für Steuern und Forschung liegen bei maximal 60 Prozent • geringe Produktion • militante Ausrichtung • Eure Armee kostet erst ab einer größeren Truppenstärke Unterhalt
Monarchie	• mittlerer Grad an Korruption • Sätze für Steuern und Forschung liegen bei maximal 70 Prozent • hohe Produktion • militante Ausrichtung
Kommunismus	• keine Korruption • Sätze für Steuern und Forschung liegen bei maximal 80 Prozent • mittlere Produktion • militante Ausrichtung • Spione haben mehr Erfahrungspunkte
Fundamentalismus	• niedriger Grad an Korruption • Sätze für Steuern und Forschung liegen bei maximal 80 Prozent • mittlere Produktion • militante Ausrichtung • Bürger sind niemals unglücklich. Gebäude, die normalerweise die Zufriedenheit erhöhen, bringen Geld. • Ihr könnt Fanatiker bauen • geringe diplomatische Strafen • Bündnispartner schwer zu finden
Repuplik	• geringe Korruption, Zunahme mit wachsender Entfernung zur Hauptstadt • Sätze für Steuern und Forschung können beliebig festgelegt werden • hohe Produktion • friedliebende Ausrichtung • Bürger werden schnell unglücklich • Spionageakt oder Nuklearschlag führt zum Zusammenbruch der Republik
Demokratie	• keine Korruption • Sätze für Steuern und Forschung können beliebig festgelegt werden • hohe Produktion • friedliebende Ausrichtung • Bürger werden schnell unglücklich • Spionageakt oder Nuklearschlag führt zum Zusammenbruch

Die Erfolgschance für einen atomaren Bodenschlag ist zwar nicht sehr hoch, jedoch die einzige Möglichkeit, eine SDI-geschützte Stadt mit Kernwaffen anzugreifen.

• Mit einem Diplomat könnt Ihr bei einem freundlich gesinnten Gegner eine Botschaft errichten. Diese ständige diplomatische Vertretung erlaubt Euch einen umfassenden Überblick über Bündnisse, Größe und Entwicklungen des Gegners.

• Ihr könnt Industriespionage betreiben. Dies spart viel Geld, kann aber unweigerlich zum Krieg führen.

Gebäude: Festungen erhöhen zum einen Eure Verteidigungskraft; zum anderen könnt Ihr dort mehrere Einheiten stationieren, die dann nacheinander die Verteidigung übernehmen. Sollte dabei eine Einheit vernichtet werden, wird sie aus der Festung entfernt, die anderen Einheiten bleiben davon jedoch unberührt. Auch hier kämpft wieder die jeweils stärkste Einheit zuerst.
Truppen innerhalb Eurer Stadtmauern erhalten einen großen Verteidigungsbonus. Allerdings werden mit fortschreitender Entwicklung Waffen wie Cruise Missiles oder Atomwaffen erfunden, die diesen Vorteil wieder zunichte machen. Vorsicht: Der Unterhalt einer Stadtmauer kostet (wie fast jedes Gebäude) pro Runde Geld. Baut diese also nur in Städten, die einer größeren Gefahr ausgesetzt sind.
Wenn das Geld knapp wird, könnt Ihr Euch durch den Bau und Verkauf von Gebäuden ein gewinnbringendes Zubrot verschaffen. Wenn Ihr ausreichend Städte habt, könnt Ihr dadurch eine niedrigere Steuerrate ausgleichen und mehr Geld für Forschung aufwenden. Besonders empfehlenswert für solche Bau/Verkauf-Spiele sind Stadtmauern. Bauwerke können unendliche viele verkauft werden.
In einer Stadt sollte nach Möglichkeit immer ein Weltwunder gebaut werden. Auch wenn dieses schon existiert, könnt Ihr die angehäufte Produktion auf ein neues und besseres umlenken, das dann innerhalb kürzester Zeit fertig ist. Mit Karawanen wird der Bau von Weltwundern zusätzlich beschleunigt.
Fehlt es Euch in einer Stadt an Nahrung oder sind Eure Bürger sehr unzufrieden, solltet Ihr durch das Umwandeln von Einwohnern in Wissenschaftlern ein weiteres Wachstum verhindern. Seid Ihr in Geldnot, könnt Ihr Eure Bürger natürlich auch in Steuerbeamte verwandeln. Ein Wechsel zwischen diesen Gütern kostet immer 50 Prozent der bereits angehäuften Produktion, also tunlichst vermeiden!

Besiegen eines Feindes: Kurz bevor Ihr einen Gegner ausradiert, solltet Ihr nochmal mit ihm sprechen, um ihm Geld und Wissen abzuknöpfen. Das verschlechtert zwar Euer Bild in den Augen der verbliebenen Gegner, aber mit etwas Diplomatie schafft Ihr dieses Stimmungstief aus der Welt.

Raumschiff: Wollt Ihr ein Raumschiff bauen, um das Spiel zu gewinnen, solltet Ihr Euer Geld nur für ein großes Schiff aufbewahren. Kleine Raumschiffe sind billiger und schneller gebaut. Es genügt zum Sieg vollkommen, 10.000 Siedler ins All zu schießen!



Ihr wißt nicht, was Ihr bauen sollt? Gebt Gebäude in Auftrag und verkauft sie anschließend.

Im späteren Verlauf des Spiels nehmen die Bewegungen all Eurer Einheiten viel Zeit in Anspruch. Laßt Eure Krieger nicht unnötig umherwandern, sondern "befestigt" sie an strategisch günstigen Punkten. Dies erhöht deren Verteidigungswerte und spart Euch gleichzeitig Zeit.

LAST RESORT

BEETLE RACING

DIE ALTERNATIVROUTEN

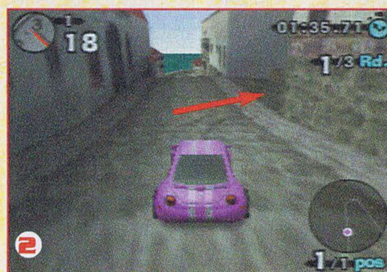
N64 Die riesigen "Beetle"-Rennkurse sind vollgestopft mit waghalsigen Abzweigungen voller Bonuskisten. Dabei gilt jedoch: Nicht immer ist der alternative Weg auch der schnellere. MAN!AC zeigt Euch die wichtigsten Strecken und Kniffe auf den sechs Kursen. *us*

Coventry Cove: Biegt vor dem blauen Straßenschild im Dorf scharf nach links ab durch eine Tür, dahinter springt Ihr über einen Fluß. Fahrt Ihr geradeaus weiter, wartet rechts bei der Telefonzelle eine weitere Einfahrt. Nach der Bahnunterführung biegt Ihr rechts in den Eisenbahntunnel ein. Weiter geht es über die hügelige Straße bis zum Heustadel, durch das Ihr mit Karacho brettert. Es folgt ein Tunnel, an dessen Ausfahrt Ihr entweder links herum über eine Insel hüpft, oder der Straße folgend beim großen Felsen rechts auf einen Feldweg abbiegt (Bild 1). Beim nächsten Tunnel führt links eine kleine Rampe hinauf. Orientiert Euch danach an der Straßenführung und fahrt nach der kleinen Brücke rechts auf die Rampe. Seid Ihr schnell genug, könnt Ihr hinterher durch den Schloßgarten abbiegen und durch ein Kirchenfenster fahren.



1

Mount Mayhem: Bleibt nach dem Steinbogen rechts, um über eine Kuppe auf dem Absatz zu landen. Von dort aus brettert Ihr durch die Garage des Gasthauses. Fahrt am Gebäude entlang, bis Ihr ganz am Ende rechts durch ein weiteres Tor brecht und über eine Sprungschanze hüpft. Wer schnell genug ist, schafft es über die Klippe bis in eine große Rinne. Überquert die Brücke und fahrt auf der rechten Seite der Schlucht die Steilwände hinauf. Trefft Ihr den Anstieg richtig, landet Ihr in einer Höhle mitsamt UFO. Alternativ bleibt Ihr auf der regulären Piste, bis Ihr links einen gefrorenen Wasserfall seht. Fahrt durch ihn hindurch, um auf einer weiteren Abkürzung zu landen. Nach der Eishöhle schnappt Ihr Euch vor der nächsten Tunneleinfahrt die Nitrokiste und nehmt die Rampe links nach oben. Seid Ihr schnell genug, schafft Ihr den Sprung zu einem hochgelegenen Absatz. Sonst nehmt Ihr die Route unten entlang und fahrt kurz vor dem Ausgang nach rechts durch die Richtungsschilder hindurch.



2

Inferno Isle: Vor der Einfahrt zum Dschungelpark führt eine Abzweigung rechts durch's Gebüsch in ein Eingeborenendorf. Dort könnt Ihr über eine Rampe springen und so durch ein Haus abkürzen, bevor Ihr in die Stadt kommt. Fahrt Ihr die Standardroute, geht sofort am Ortsbeginn links eine Rampe geradeaus. Nach der ersten Bodenwelle kürzt Ihr rechts durch eine Gasse ab (Bild 2). Am Dock fahrt Ihr links auf dem Landesteg und brettert mit Vollgas über die Rampen. Seid Ihr statt dessen rechts gefahren, führt am Anstieg rechts nach der Bahnlinie eine Auffahrt hoch. Diese führt Euch nach einer Reihe von Sprüngen quer durch die Lavahöhlen. Auch hier sind zwei Abzweigungen versteckt – links herum ist der kürzere Weg. Zurück am Strand könnt Ihr den Leuchtturm auch linker Hand umfahren. Springt mit Vollgas über die darauf folgende, zerbrochene Brücke, durch die Burg danach könnt Ihr durchfahren. Habt Ihr den Sprung nicht geschafft, führt Euch ein Alternativweg zurück auf die Strecke.



3

Sunset Sands: Bei der ersten Steinsäule führt links eine Route bis in den Wassertempel (Bild 3). Fahrt Ihr rechts weiter, nehmt Ihr im Tempelraum direkt nach der Einfahrt die Abkürzung links. Habt Ihr das Gebäude verlassen, seht Ihr nach links eine Bretterwand – fahrt hindurch. Bleibt Ihr auf der Standardstrecke, kommt Ihr in eine Beduinensiedlung, in der mehrere Durchgänge die Kurve abschneiden. Erst nach dem nächsten kurzen Tunnel führt links eine Düne zur Pyramide. Hier könnt Ihr geradeaus durch die Promenade brettern oder rechts herum die Brücke nehmen. Folgt danach den Wegweisern in einen weiteren Tunnel. Am Ausgang biegt Ihr vor dem ersten Steinbogen nach rechts in die Abkürzung.

Metro Madness: Haltet Euch nach dem ersten Tunnel auf der linken Spur, an den Richtungspfeilen geht es durch eine Lücke geradeaus und gleich danach durch ein Tor links. Von hier aus kommt Ihr auf die Bahnstrecke. Wer statt dessen rechts abbiegt, fährt an der nächsten Abfahrt wieder nach links oder geradeaus. Ihr heizt zwischen Pfeilen hindurch, danach geht es links durch eine Glastür mitten ins Kino. Folgt Ihr dagegen den Richtungskennzeichen, seht Ihr kurz darauf links eine Treppe, über die Ihr auf ein Dach gelangt. Seid Ihr am rosafarbenen Casino vorbei, geht links eine Abzweigung weg, die Euch über einen Brunnen und einen Sprung in ein Hotel führt (Bild 4). Trefft Ihr die Rampe nicht schnell genug, brettert Ihr stattdessen unten durch ein Casino. Danach fahrt Ihr durch einen Kanal, nach der folgenden Unterführung gehen an beiden Straßenseiten Auffahrten hoch, über die linke kürzt Ihr ein Stück des Weges ab. Kurz danach seht Ihr ein Parkschild, dort kommt Ihr links durch ein verschlossenes Tor in ein Parkhaus mit drei Ebenen.



4

Wicked Woods: Fahrt unter dem umgestürzten Baumstamm durch und achtet auf die Erdrampe links. Trefft Ihr sie im richtigen Winkel und schnell genug, könnt Ihr durch den großen Baum springen. Folgt danach dem Weg über die Brücke in die Spitzkehre und das anschließende Schloß. Hinter dem Dorf biegt links ein Feldweg ab. Überquert hinterher den Fluß, kurz darauf führt rechts eine Straße zu einem verwunschenen Gemäuer – alternativ donnert Ihr durch düstere Katakomben. Kurz danach entdeckt Ihr rechts neben dem Weg eine unscheinbare Höhleneinfahrt, die von Büschen verdeckt wird (Bild 5). Nehmt Ihr diese Abzweigung, trefft Ihr nach kurzer Fahrt auf einen Drachen.



5

GAME BUSTER

Ob massenweise Leben, einen gefüllten Geldbeutel oder unbegrenzt Zeit – via Schummelcode seid Ihr unbesiegbar. Unsere Game-Buster-Codes wurden mit dem PC-Comms-Link sowie dem Game Buster von Dataflash (kompatibel mit dem XPloder) erstellt.

PS METAL GEAR SOLID

EFFEKT	CODE
Unendl. Leben	800B61A6 0600
Unendl. Luft	800ACE2C 0400
Immer Radar	800ACDF8 0000
Nie Schnupfen	800B61AA 0000
Pistole	800B61B2 03E7 800B61C6 03E7
Sturmgewehr	800B61B4 03E7 800B61C8 03E7
Granaten	800B61B6 03E7 800B61CA 03E7
Lenkrakete	800B61B8 03E/ 800B61CC 03E7
Stinger	800B61BA 03E7 800B61CE 03E7
Minen	800B61BC 03E7 800B61D0 03E7
C4-Sprengstoff	800B61BE 03E7 800B61D2 03E7
Blendgranaten	800B61C0 03E7 800B61D4 03E7
PSG1-Gewehr	800B61C4 03E7 800B61D8 03E7
Fernglas	800B61DC 0001
Nachtsicht	800B61E4 0001
Infrarot	800B61E6 0001
Gasmaske	800B61E8 0001
Schutzweste	800B61EA 0001
Stealth	800B61EE 0001
Bandana	800B61F0 0001
Rationen	800B61F4 03E7 800B620A 03E7

PS GRANSTREAM SAGA

EFFEKT	CODE
Unendlich EP	801C915C 869F 801C915E 0001
Maximale MP	801C981E 03E7
Maximale HP	80095C90 00FF 801C981C 00FF
Maximale AT	80095C96 00FF
Maximale DF	80095C98 00FF
Maximale LP	80095C8E 0011
Level 99	801C9820 0063

PS AKUJI THE HEARTLESS

EFFEKT	CODE
Energie	8006E0C2 2400
Leben	800856E2 2400
Zauber	80097F4A 2400

PS A BUG'S LIFE

EFFEKT	CODE
Leben	300A91B0 0005
Energie	300A91A4 0004
Unverwundbar	300A91A2 0021
Alle Level	30082914 000F

PS COOL BOARDERS 3

EFFEKT	CODE
Alle Kurse	8006903C 0005
Alle Fahrer	800BDB9C 0015
Alle Boards	800BE1B0 000A 800BE2C8 000A 800BE3E0 0003

PS SILENT HILL

EFFEKT	CODE
Energie	300BA0BD 0040 800BA0BE 0006
Munition	800BA008 0001
Habe Karte	800BCB98 0002
Karte vollständig	800BCC0C FFFF 800BCC0E FFFF 800BCC10 FFFF
Licht immer an	800BC35C 0100 D00BC76C 0100

N64 NIGHTMARE CREATURES

EFFEKT	CODE
Leben	800A4B53 0009
Heilung	810A4BC2 0009
Superheilung	810A4BC0 0009
Pistole	810A4BC6 0009
Chaos	810A4BC4 0009
Minen	810A4BB0 0009
Dynamit	810A4BB6 0009
Feuerbombem	810A4BBA 0009
Berzerker	810A4BBE 0009

N64 BATTLETANX

EFFEKT	CODE
Unverwundbar	80135763 0001
Alle Waffen	80135765 0001
Alle Levels	80135767 0001
Munition	80135760 0001
Unsichtbar	8013576A 0001
Unendl. Leben	80135772 0001

Game-Buster-Codes für japanische oder amerikanische N64-Spiele finden sich wie Sand am Meer, während deutsche Nintendo-Besitzer häufig in die Röhre schauen: Auch diesen Monat sind leider keine Codes bei mir eingetrudelt. Solltet Ihr welche gefunden haben, laßt sie uns bitte zukommen. Für Oldies wie "Mario 64" und ähnliches brauchen wir allerdings keine Codes mehr.



GEX: DEEP COVER GECKO

PS Im neuen Gecko-Abenteuer von Crystal Dynamics gibt es wieder einige Geheimnisse zu entdecken. Von der Kommandozentrale aus startet Ihr nicht nur in die einzelnen Spielstufen, es sind darin auch die Zugänge zu mehreren geheimen Bonusrunden versteckt. Nur wenn Ihr diese erfolgreich absolviert, öffnet sich die Panzertür zum rätselhaften „Vault"…. MAN!AC zeigt Euch, wo ihr die verborgenen Levels und weitere Hinweise findet. *us*

Brandstiftung: In der Mission-Control seht Ihr an den Wänden verteilt drei altmodische Bandcomputer. Schlagt Ihr auf jeden mit Eurem Schwanz (Bild 1), öffnet sich hinter einem Bild auf dem oberen Gang eine Drehtür. Durch diese kommt Ihr zum ersten Geheimzugang.

Braveheartlos:: Im Land der Weicheier haltet Ihr Euch rechts und springt über Vorsprünge und das Klohäuschen hinweg soweit wie möglich nach oben. Links seht Ihr dann eine zerbrochene Bahnbrücke, doch statt hinüberzugehen, schlagt Ihr den vernagelten Tunnel auf. Dahinter geht es zum witzigsten Geheimlevel, in dem Ihr als putziger Nachwuchsakuji (Bild 2) herumturnt.

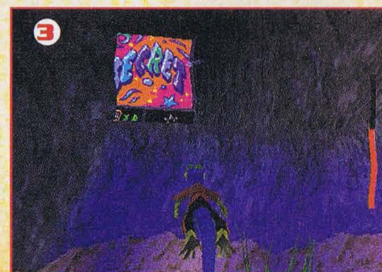
Der Abgrund: Überquert im Tal der Ohrfeigen die Hängebrücke und lauft zum unterirdischen Gang rechts, der zur großen Bohnenstange führt. Wenn Ihr an den kleinen See kommt, schwimmt Ihr nicht durch, sondern steigt in die verborgene Wandnische links (Bild 3). Dort findet Ihr das Geheimnis, das wegen der Tauchsteuerung am schwersten aufzuspüren ist.

Cheesy Rider: Durchquert den Abwassertunnel von Funky Town und lauft weiter nach vorne. Geht danach aber nicht durch den Zugang zur Raketenbasis, sondern nach rechts an die hohe Mauer. Über eins der Fässer springt Ihr darüber hinweg und landet direkt vor dem letzten Geheimportal.

Auf den ersten Blick unwichtig für den Spielablauf ist das Training im Kontrollzentrum. Trotzdem solltet Ihr die Übungen genau durchlaufen: Ihr findet dort nämlich ohne großen Aufwand vier nützliche grüne Geckopfoten sowie am Ende eine der begehrten Fernbedienungen. Auch die Bibliothek von Sherlock Holmes verbirgt ein Geheimnis: Schlagt auf die Büste vor dem Regal, um einen weiteren Raum zu öffnen.


1


2


3

NEXT TIME 6 99

Es war einmal...

MAN!AC vor fünf Jahren

Während sich alle Super-Nintendo-Fans auf das grandiose "Super Metroid" freuen, lesen interessierte CD-Protagonisten unsere Reportage über das Amiga CD 32. Aufgrund von schlappen Spielen bleibt die Commodore-Konsole allerdings ein ähnlich kurzes Intermezzo wie Segas Mega-CD – auch gute FMV-Spiele wie "Tomcat Alley" können den Absturz der ersten CD-Entertainer nicht mildern. Den Modulisten werden wir mit einer großen Reportage über Fantasy-Rollenspiele gerecht – "Final Fantasy" & Co. gab's damals exklusiv für die Nintendo-Konsolen NES und Super NES. Schließlich spekulieren wir über die "neuen" Sega-Systeme "Mars", "Jupiter" und "Saturn" – die 32-Bit-Leitungsdaten klingen wie vom anderen Stern...

Jens Petersam
(Senior Programmer bei Factor 5, USA)

In 5 Minuten ist Weltuntergang

Die Schnapsvorräte sind aufgebraucht, die Bundesliga aufgelöst und alle Frauen verschwunden. „Welche Spiele würdest Du fünf Minuten vor Weltuntergang noch einmal auf den Bildschirm holen? Und warum?"

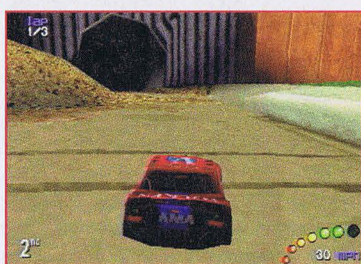
1. Chrono Trigger (Square, 1995)
"Von allen RPGs dieser Welt spiele ich 'Chrono Trigger' am liebsten. Es hat die beste Story, die ich je gesehen habe, auch Sound und Grafik sind auf dem SNES allerhöchste Güte. Ich packe es heute noch gelegentlich aus und spiele es an einem Wochenende durch. Unübertroffen!"

2. Banjo-Kazooie (Rare/Nintendo, 1998)
"In den letzten fünf Menschheitsminuten brauch' ich eine kleine Aufheiterung – das bunte 'Banjo-Kazooie' ist dafür genau richtig. Außerdem bin ich ein riesen Mumbo-Fan. Meiner Meinung nach ist sein bester Spruch aber nicht die Biene, sondern der Kürbis!"

3. Ridge Racer Revolution (Namco, 1995)
"Adrenalin pur: Nur Action, kein Tuning-Gedönse. 'Gran Turismo' & Co. sind mir zu simulationslastig. Das Negcon anklemmen, die Kiste booten, und alle mit dem White Angel stehen lassen. Dieses Erlebnis packt mich total, und ich vergesse fast, daß in fünf Minuten das Licht ausgeht..."

erscheint am 5. Mai

Der Frühling ist da – und damit auch Spiele, die unseren Herzschlag erhöhen? Mal schau'n, was die nächste MAN!AC alles bringt: So rechnen wir endgültig mit den Testversionen von **Soul Reaver** und **Need for Speed 4**. Im Nintendo-Lager drehen wir eifrig Testrunden mit **Racing Simulation 2** und fahren **F1 World Grand Prix 2** probe – wer kann die Bestzeit knacken? Außerdem analysieren wir die Nintendo-Situation angesichts der Playstation-2-Premiere: Wie reagiert der ehemalige Marktführer auf den Sony-Vorstoß? Nicht weniger gespannt dürft Ihr auf unseren Blick hinter die Kulissen einer Spieleredaktion sein: Traumjob Spieleredakteur? Wer glaubt's, ist selber schuld. Nebenbei setzen wir die Serie **Spieleführer '99** fort, reichen einen Player's Guide zu **Castlevania 64** und haben einige spannende Playstation-Neuheiten aufgespürt (u.a. **Re-Volt** und **Supercross 2000**).





JAPAN TOP 10

Worauf stehen Eure japanischen Spiele-Kollegen, und wann erscheinen die Fernost-Hits in Deutschland?

	System	Titel / Hersteller	Genre / Deutschland
1	PS	Monster Farm 2 – Tecmo	Rollenspiel – nicht geplant
2	PS	Final Fantasy 8 – Square	Rollenspiel – 4. Quartal
3	DC	Power Stone – Capcom	Beat'em-Up – nicht bekannt
4	PS	Pop'n'Music – Konami	DJ-Simulation – nicht geplant
5	PS	World Neverland 2 – Riverhillsoft	nicht bekannt – nicht geplant
6	N64	Smash Brothers – Nintendo	Beat'em-Up – nicht bekannt
7	DC	Pop'n'Music – Konami	DJ-Simulation – nicht geplant
8	GB	Dr.Quest Monsters – Enix	Rollenspiel – nicht geplant
9	PS	Favorite Dear – NEC	nicht bekannt – nicht geplant
10	PS	Edo Romance – SNK	Rollenspiel – nicht geplant

Die Beliebtheits-"Top 10" zitieren wir aus der „Famicom Tsushin", mit über 500.000 Lesern pro Woche das meistverkaufte Spielemagazin der Welt. Die Deutschland-Veröffentlichungen basieren auf den Aussagen der hiesigen Firmenvertretungen.

Anzeigen-Galerie

Werbebotschaften, die uns auffielen

Daß die Sicherheitsvorkehrungen der Formel 1 in den letzten Jahren verstärkt wurden, ist Ubisoft in den USA nicht aufgefallen: "Racing Simulation 2" wird dort unter dem Titel "Monaco Grand Prix" mit Feuereifer beworben...

JUST WHEN YOU THINK YOU'RE GOD'S GIFT TO RACING, IT ALL BLOWS UP IN YOUR FACE.
MONACO GRAND PRIX
Ubi Soft

Sony Playstation

Grundgerät incl. Dual Shock Joypad	239,00
Cyber Shock Joypad in edlem Look	59,95
Dual Shock Joypad orig., versch. Farben	59,95



Fanatec Lenkrad Rally	149,00
Fanatec Lenkr. Speedster	189,00
Memory Cards	ab 19,95
RGB Kabel incl. HiFi-Anschluß	29,95
Scorpion Light Gun	79,95
Tasche PSX	49,95
CD-Case für 14 CDs	29,95
GameBuster Deluxe	99,95
Xploder Pro Cheat Modul	139,95
Pocket Station PDA	99,95
A Bugs Life Jump 'n Run	89,95
Alien Resurrection Action	99,95
Akuji the Heartless Action Adventure	94,95
Blaze & Blade Adventure	49,95
Bloody Roar 2 Beat 'em Up	99,95
Breath of Fire 3 S.E. Adventure	79,95
Centpede 3D Shooter	89,95
Croc 2 Jump 'n Run	89,95
Darkstalkers 3 Beat 'em Up	109,95
Disc World Noir Adventure	89,95
Driver Autorennen	94,95
Dungeon Keeper 2	99,95
F1 – Racing Sim 2 Autorennen	94,95
Flottenmanöver Strategie	99,95
Gex 3 Jump 'n Run	94,95
Global Domination Strategie	99,95
Granstream Saga Adventure	89,95
Internal Section Shooter	139,95
Kensei – Sacred Fist Beat 'em Up	94,95
Legend of Legaia Adventure	129,95
Lunar Silver Star Adventure	149,95
Metal Gear Solid Action-Adventure	94,95
Metal Gear Solid S.E. solange Vorrat	159,95
Need for Speed 4 Autorennen	94,95
Populous 3 Strategie	94,95
Prince Naseem Boxing	94,95
Ridge Racer Type 4 Autorennen	94,95
Rollcage Autorennen	94,95
R-Type Delta Shooter	89,95
Shanghai – True Valor Puzzle	94,95
Silent Hill Horror-Adventure	99,95
Shogun Assassins Beat 'em Up	129,95
Soul of the Samurai Beat 'em Up	129,95
Soul Reaver Action-Adventure	99,95
Street Fighter Zero 3 Beat 'em Up	129,95
Syphon Filter Action-Adventure	129,95
Tales of Phantasia Adventure	139,95



Shinobi Gaisen NEU!	139,95
Tiger Woods Golf	99,95
Tricky Sliders Freestyle Snowboarding	139,95
Vandal Hearts 2 Adventure/Strategie	94,95
Wing Over 2 Flug-Simulation	99,95

Weitere Titel und Zubehör erfragen Sie bitte telefonisch

Sega Dreamcast

Grundgerät incl. Joypad & Spannungsw.	679,00
Joypad	89,95
Joyboard ideal für Beat 'em Ups	159,95
Lenkrad Arcade Racer	179,95
Rumble Pak für Joypad, Lenkrad oder Gun	89,95
Visual Memory Memory Card	79,95
RGB Kabel incl. Color-Booster	99,95
Aero Dancing Kunstflug-Simulation	139,95



Blue Stinger Action Adventure	149,95
Evolution Adventure	129,95
F1-Grand Prix 2 Autorennen	149,95
Godzilla Generations	119,95
	189,95
Incoming Action	149,95
July Cinematic RPG	139,95
King of Fighters Beat 'em Up	149,95
Marvel vs Capcom Beat 'em Up	149,95
Pen Pen Triicelon Fun-Racing	129,95
Pop 'n Music	139,95
Power Stone Beat 'em Up	139,95
Psychic Force 2012 Beat 'em Up	139,95
Puyo Puyo N Puzzle	139,95
Sega Rally 2 Autorennen	139,95
Sengoku Turb RPG	139,95
Seventh Cross Adventure	119,95
Sonic Adventure Jump 'n Run	139,95
Tetris 4D Puzzle	99,95
Virtua Fighter 3TB Beat 'em Up	139,95

Weitere Titel und Zubehör erfragen Sie bitte telefonisch

Nintendo 64

Grundgerät Mario Pack	249,00
Expansion Pack 4MB	69,95
Memory Card 4Meg	79,95
Rumble Pack	39,95
Antennenkabel	49,95
GameBuster Deluxe ab April	99,95
1080° Snowboarding	99,95
Banjo Kazooie	99,95
Body Harvest	129,95



Castlevania	119,95
Diddy Kong Racing	99,95
F1 World Grand Prix 2 Juni	94,95
Gauntlet Legends	
Gex 2	149,95
Glover	99,95
Harvest Moon	
Jet Force Gemini	
Mario Party	99,95
Mystical Ninja 2 – Goemon	139,95
Penny Racers	94,95
Perfect Dark	
Rogue Squadron	129,95
Shadowgate	139,95
Shadowman	119,95
South Park	119,95
Space Station Silicon Valley	109,95
Star Wars-Episode1-Racer	119,95
Tetris	89,95
Turok 2 uncut	129,95
Virtual Pool 64	129,95
WCW vs NWO	129,95
WipeOut 64	129,95
Yoshi's Story	99,95
Zelda 64	129,95

Außerdem führen wir zahlreiche Merchandise Produkte rund um Nintendo's Referenz Adventure!

Weitere Titel und Zubehör erfragen Sie bitte telefonisch

ARJAY GAMES



www.arjay-games.de

Ebertplatz 2
50668 Köln
Montag bis Freitag
10:00 – 19:00 Uhr
Fon: 0221-1607111
Fax: 0221-1607179
www.arjay-games.de
info@arjay-games.de

* bestellen unter 0221-1607111. Frachtkostenfrei! Alle Sendungen werden im Sicherheitskarton verschickt.

- Sony Playstation
- Nintendo 64
- Sega Dreamcast
- Game Boy Color
- NEO GEO Pocket
- DVD Video
- Merchandise

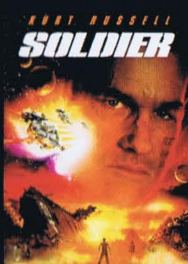
Bei Ihrer Bestellung akzeptieren wir auch folgende Kreditkarten

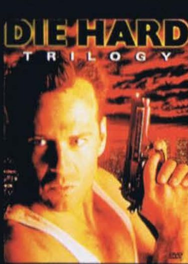






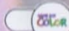










Game Boy Color 

Grundgerät	149,00
diverse Farben: Purple, Clear, Supergras, Sunray, Shark, Fr.Devil	
Light Max 2	39,95
A Bug's Life	69,95
Bugs Bunny Crazy Castle	69,95
Conker's Pocket Tail	69,95
Die Schlümpfe	69,95
Game & Watch Gallery 2	49,95
Gex	64,95
Harvest Moon	69,95
Int. Superstar Soccer	64,95
Logical	64,95
Men in Black	64,95
NBA Jam 99	69,95
NFL Blitz	69,95
Pitfall	64,95
Pocket Bomberman	49,95
Quest for Camelot	69,95
Rampage World Tour	69,95
Shadowgate Classic	69,95
Super Mario Bros. Deluxe	69,95
Tetris Deluxe	49,95
Top Gear Rally Rumble Pack	74,95
Turok 2	69,95
Wario Land 2	69,95
Zelda DX	64,95

Weitere Titel und Zubehör erfragen Sie bitte telefonisch

NEO GEO Pocket 

Grundgerät NeoGeoPocket Color	199,00
Diverse Farben, 16-Bit, Color Display	
Netzteil	49,95
Linkkabel Dreamcast kompatibel	49,95
Arunchan RPG/Simulation	99,95
Baseball Stars	89,95
Mahjong Brettspiel	89,95
NeoGeoCup 98 Soccer	89,95
King of Fighters R-1	99,95
King of Fighters R-2	109,95
Pocket Tennis	89,95
Samurai Shodown	99,95
Tsunagetepon Puzzle	89,95



Samurai Shodown Bundle incl. Grundgerät & Spiel	299,95

Digital Video Disk 

USA – Code 1

Antz!	69,95
Blade Wesley Snipes	69,95
Die Hard Triple Pack	169,95
Lethal Weapon Collection part 1-4	199,95
Rush Hour Jacky Chan, Chris Tucker	69,95
Snake Eyes Nicholas Cage	69,95
Soldier Kurt Russel	54,95
South Park diverse Episoden	je 59,95
Vampires James Woods	69,95

Deutsche DVDs – Code 2

Armageddon	59,95
Der Englische Patient	59,95
Godzilla	59,95
Knock Off J.C. vanDamme	49,95
Lola Rennt	59,95
Pulp Fiction Quentin Tarantino	59,95
Terminator 2	49,95
The Big Lebowski J. Bridges, J. Goodman	49,95

Fordern Sie unsere umfangreiche DVD Preisliste kostenlos an oder erfragen Sie Neuheiten telefonisch!



Besuchen Sie auch unseren Laden am Ebertplatz 2 in Köln

JUMP 'N' RUN®



0221-1607111

Wir versenden frachtfrei ab einem Bestellwert von DM 50,–. Darunter berechnen wir DM 5,– Versandkostenanteil. Bei Nachnahmesendungen erheben wir DM 5,80 Nachnahmegebühren. Auf Wunsch versenden wir auch per United Parcel Service (Berechnung erfolgt nach Aufwand). Im Falle der Annahmeverweigerung der von uns gelieferten Waren berechnen wir die entstandenen Versandkosten. Unser Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt.

„DU DENKST IMMER NUR AN “



GEX

DEEP COVER GECKO





EIDOS
INTERACTIVE